

MULTI PLAY!

PLAYSTATION2 • XBOX • GAMECUBE • GAME BOY ADVANCE

PRIMAL

Egy démon bűjt a PS2-be, és nagyon nehéz lesz őt onnan valaha is kiűzni! De ha rajtunk múlik, mi nem is akarjuk soha!

DEVIL MAY CRY 2

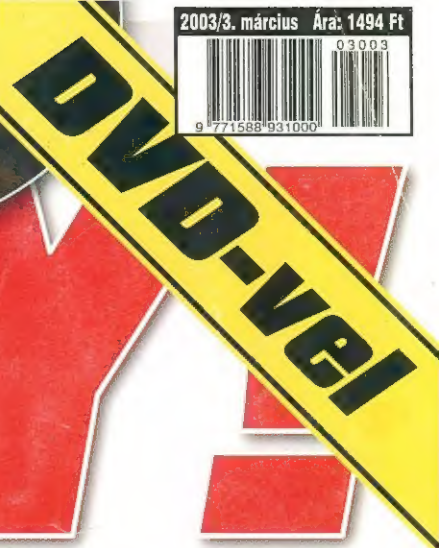
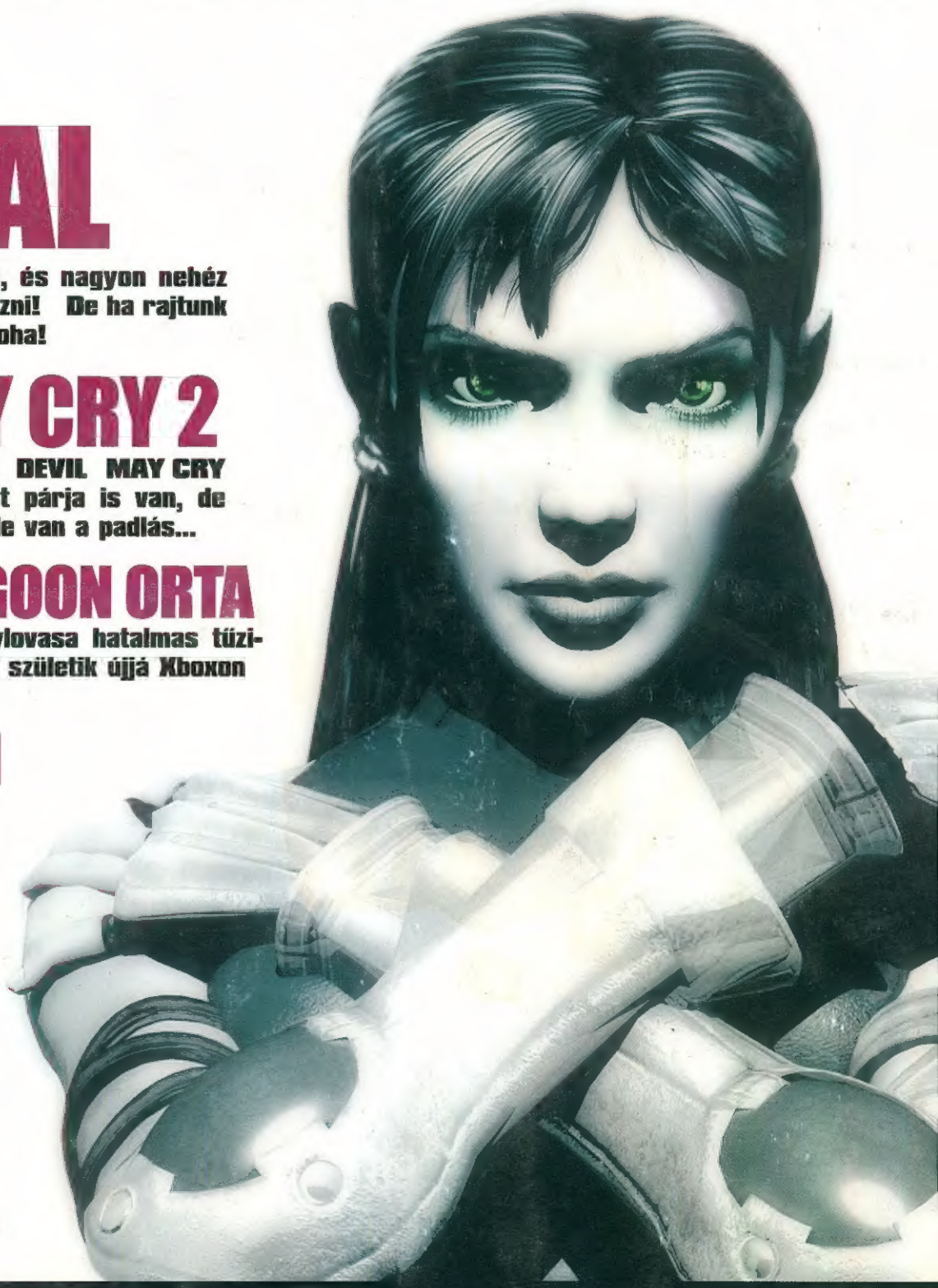
Dantének nem volt párja DEVIL MAY CRY után. Szegény pária! Most párja is van, de ilyen párral már eléggé tele van a padlás...

PANZER DRAGOON ORTA

A SEGA legendás sárkánylovasa hatalmas tűzi-játékkal és csinnadrattával születik újjá Xboxon

LESZ MÉG TOVÁBBÁ:

- DOA XTREME
- BEACH VOLLEYBALL
- DRAGON'S LAIR 3D
- CRIMSON SKIES
- SKY COOPER
- MYSTIC HEROES
- JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS





MDK 2
TELJES JÁTÉKKAL

A GURU TEAM TAGJAINAK ÚJ LAPJA!

148 OLDAL > 3 CD MELLÉKLET > TELJES PC JÁTÉK

GAMER
magazin

02 TELJES JÁTÉK MDK 2

[bemutatók]

COMMAND & CONQUER: GENERALS
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC > DRAGON EMPIRES

[ismertetők]

SPLINTER CELL
SIM CITY 4 > SILENT HILL 2
NASCAR HEAT > DRAGON'S LAIR 3D

[hardver]

VIA KT400 CHIPSETES ALAPLAP TESZT
AMD ATHLON 2700+ BEMUTATÓ
ASUS MYPAL A600 > NOKIA 6100 > NOKIA 3510i > ALTEC LANSING 321



A GURU TEAM TAGJAINAK ÚJ LAPJA!

GILV > BRAZIL > SHOEBAARD > STÖHI > SASA > MOCSEV > CHRIS > LAZA > HANCU >
APÉTER > NYÜL > OLDMAN > LAR-VOSH > GREES > FLEX > TATCOM > BIRD > ÉS MÁSON

> 1645 Ft



9 771588 928007

**MULTI
PLAY!**

NAGY HELLÓ MEGINT!



A hogy ebben a hónapban sikerült kilapátolni magunkat némi hó alól, úgy sikerült kilapátolni magunkat a karácsony alkalmából ránk borított játéközön alól is, lévén a tűzijátékot mostanra kicsit visszafogták. Na, nem mintha ellőtték volna az összes puskaporukat húsvétig, mert azért januárra is maradt bőven olyan játék, amire a túlzott fogyasztásba belefáradt játékos is vidáman kezdi emelgetni a szemöldökét. Vári Zoli például az elképesztően jól sikerült Primalben démoni sakkjátszmába kezdett a túlvilágon, és Matt Démonként tudtuk csak egy idézőköből visszarángatni erre a létsíkra, hogy hasonló küldetésre induljon a Devil May Cry 2-ben, ahonnan nagyon gyorsan visszatért azzal, hogy mintha ennek a játéknak egy kicsit nagyobb lenne a füstje, mint a lángja (habár füst és láng aztán van benne dögivel). Grath baba új gyermekkorát éli a bicsen röplabdázó DOA-lánykák között, és tünetei roppant súlyos kórismére adnak okot: jelen állapotában legfontosabb problémája, hogy milyen körömlakk lemosót vásároljon a búzszerész shopban, és szörnyű gyanúnk, hogy ezek a tünetek előbb-utóbb visszafordíthatatlan stádiumba juttatják, amit már Barbie-babák fésülgetése és rózsaszín plüssmacik ringatása sem stabilizálhat. Amikor megtudta, hogy a címlapon nem Tina méretes... ööö... szóval a címlapon nem Tina fog dudálni, akkor sikoltozni kezdett, és azzal fenyegetőzött, hogy alhasi görcsöket produkál, ha legalább az első oldalt nem pakoljuk vele DOA-lányokkal. (Vérfürdőt megelőzendő ott vannak lenn. Tényleg nem rosszak, de azért a mi szívünk már örökre a múlt hónapi Mommáé marad.)

Szóval sűrű volt a mostani hónap is, de közben azért szakítottunk rá időt, hogy kisorsoljuk az éves előfizetőink között a PS2-t, az Xboxot és a GameCube-ot is. Kapunk egy csomi rept is, amitől szintén sürgősen szabadulni szeretnénk – valahol hátul megtalálod őket egy alkalmi nyerő pályán.

Más érdekes egyelőre most nincs, szóval mindenki menjen szépen a pokolba. Mármint Jenniferrel, a Primal tesztben.

Multiplay!-team



Hírek

Trailer

..... Virtua Fighter 4: Evolution (PS2)
 Capcom GC-játékok (GC)
 Resident Evil Online (PS2)
 Halo 2 (Xbox)
 Return to Castle Wolfenstein (PS2, Xbox)
 Super Monkey Ball 2 (GC)
 Rayman 3 (PS2, Xbox, GC)
 Mystic Heroes (PS2, GC)
 Vexx (PS2, Xbox, GC)
 Crimson Sea (Xbox)
 Kung Fu Chaos (Xbox)
 Racing Evoluzione (Xbox)

Teszt

..... Primal (PS2)
 Panzer Dragoon Orta (Xbox)
 Sly Raccoon (PS2)

Cheatek

..... PS2/Action Replay-Xbox-GC

Tippek

..... Devil May Cry 2 (PS2)

Extra

..... Új gazda a Rare-nél
 Game Boy egyveleg
 Így készült a Primal
 Virtua Fighter reklám



Panzer Dragoon Orta teszt



Primal teszt



Halo 2 trailer



Így készült a Primal

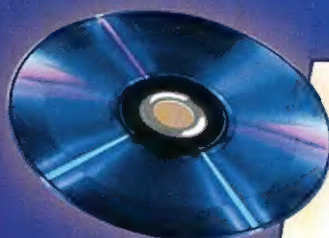
Kéretik elolvasni:

DVD-mellékletünk a DVD-Videó szabvány szerint készült, tehát egyaránt lejátszható PS2-n, asztali DVD-lejátszón, DVD-meghajtóval felszerelt IBM PC-kompatibilis számítógépen, valamint Xboxon. (Utóbbi konzolnál a lejátszáshoz szükség van DVD-kiíre is!)

A DVD-n található videó- és képanyag szemlélése közben kérjük vegyék figyelembe az alábbiakat:

- A DVD kapacitásának határai miatt a teljes képanyag TÖMÖRÍTETT formátumban tartózkodik a DVD-n, ami magával vonja, hogy az eredeti játékhöz képest a képminőség romlik!
- Jónéhány videóanyagot nem az általunk használt PAL-szabvány szerinti képmegjelenítési formátumban kaptunk, és átalakításakor a képminőség szintén romlott!
- A videóanyagok jelentős része nem a végleges, hanem a félkész állapotban lévő játékokról készült!

Ha tehát valamelyik játéknál a látottak nem töltenének el meglepéssel, akkor elsősorban a technikai korlátainkra, vagy az általunk elkövetett hibákra gyanakodj - és ne a félkész játékot minősítsd! Kösz. Jó szórakozást!



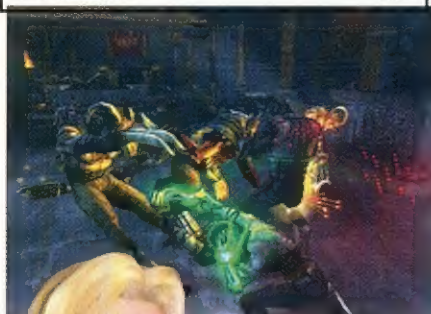
DVD Melléklet



Tartalom

2003. Március


Sly Raccoon 55

Primal 40

Devil May Cry 2 46

DOA Xtreme Beach Volleyball 50


Hírek



- 6 Hírek
- 14 Acclaim tervek 2003-ra
- 16 Squaresoft háztáji
- 17 Capcom interjú
- 18 Jövénéző

Előzetesek



- 30 ZOE 2: The 2second Runner (PS2)
- 32 .. Return to Castle Wolfenstein (PS2, Xbox)
- 34 Mafia (PS2, Xbox)
- 36 Midtown Madness 3 (Xbox)
- 38 Super Monkey Ball 2 (GC)
- 39 Rayman 3 (PS2, Xbox, GC)

Tesztek



- 40 Primal (PS2)
- 46 Devil May Cry 2 (PS2)
- 50 DOA Xtreme Beach Volleyball (Xbox)
- 55 Sly Raccoon (PS2)
- 58 Panzer Dragoon Orta (Xbox)
- 61 Crimson Sea (Xbox)
- 64 War of the Monsters (PS2)
- 68 Dragon's Lair 3D (Xbox)
- 70 Mystic Heroes (PS2, GC)
- 72 Battle Engine Aquila (PS2, Xbox)
- 74 Jurassic Park: Operation Genesis (PS2)
- 76 Micro Machines (PS2)
- 78 Serious Sam (Xbox)
- 79 Monopoly Party! (PS2, GC, Xbox)
- 80 Zapper (PS2, GC, Xbox)
- 81 Frogger Beyond (PS2, GC, Xbox)
- 82 4x4 Pro Evo 2 (PS2)
- 83 ATV Quad Power Racing 2 (PS2, GC, Xbox)
- 84 Minority Report (PS2, Xbox, GC)
- 85 James Cameron's Dark Angel (PS2, Xbox)
- 86 Knight Rider (PS2)
- 87 Guilty Gear X2 (PS2)
- 88 Castleween (PS2)

- 90 Technika óra
- 93 Game Boy Kuckó
- 98 Reset



HÍREK

◉ ÚJDONSÁGOK ◉ JÖVŐNÉZŐ ◉ MEGJELENÉSEK ◉ TOPLISTÁK

STARTREK SHATTERED UNIVERSE

Kiadó: TDK Fejlesztő: Starsphere

Megjelenés: 2003. nyár (NTSC)  



Már elég rég jelent meg konzolra Star Trek-játék, de hamarosan minden rajongó vígan kalandozhat kedvenc világában. Mivel annak egy felkavart változatában, a Shattered Universe ugyanis arról szól, hogy az USS Excelsior, Sulu kapitánnyal az élén, átkerül egy másik valóságba. Itt minden másképp alakul, mint rendszeren: a klingonok lesznek a jófiúk, az emberek pedig a gonoszok, a Föderáció pedig egy ördögi és elnyomó hatalom. Maga a játék azonban már nem ilyen meglepő: egyszemélyes vadászhajók-

ban kell manővereznünk, és lelővöldöznünk mindenkit, aki csak ellenünk fordul. A sztori az ígéretek szerint igen összetett lesz, és néhol mi is beleszólhatunk az alakulásába, többféle befejezést terveznek az alkotók. A játékot az eredeti tervek szerint az Interplay adta volna ki még 2001-ben, de azóta ők a csőd szélére sodródtak, így – annak ellenére, hogy a Star Trek-jogok már az Activisionhoz kerültek – a TDK lépett elő kiadóvá.

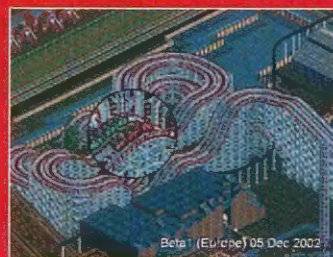


ROLLERCOASTER TYCOON

Kiadó/Fejlesztő: Infogrames

Megjelenés: 2003. március (NTSC) 

Vidámparkot tervezni és működtetni jó dolog. Ezt már tudhatjuk az EA-féle Theme Park-játékokból is, és nemsokára megtapasztalhatjuk az Infogrames jövőtábol is. Az eredeti RollerCoaster Tycoon 1999-ben jelent meg PC-re, és ez bizony alaposan meg is látszik rajta: ne kertetünk, a játék rondán néz ki. Ez persze egy gazdasági szimulátorban a legutolsó szempont, a RCT pedig ezen programok közül a legösszetettebbek között van. A program csökkentett áron kerül majd a boltokba, ráadásul tartalmazza a két külön kiadott kiegészítőt, a Corkscrew Folliet és a Loopy Landscapet is. Így már majdnem száz küldetésünk lesz, melyekben előre megadott körülmények között kell sikerrel szerepelnünk (például egy lepusztult parkot kell rendbetenni). Parkunkban rengeteg boltot és attrakciót helyezhetünk el, de a lényeg persze a hullámvasutakon van, hiszen a legnagyobb bevételt általában ezek jelentik. Amellett, hogy lemodellezték a világ hullámvasútjainak nagy részét, a saját szájízunk szerint is készíthetünk ilyeneket.



SUPERFARM

Kiadó: ? Fejlesztő: Asobo Studio

Megjelenés: 2003. nyár (NTSC)   

A Kalistótól 2002 tavaszán lelécezt játéklejlesztők egy új stúdiót alakítottak, és nemsokára elkészülnek első programjukkal. A Superfarm története elég blód: az állatok boldogan éldegélnek a tanyán egészen addig, amíg meg nem jelenik köztük a bögyös Pamela, a legdögösebb pulyka, aki valaha is tojásból kelt ki. Persze minden állat megpróbálja megszerezni magának a nőt, és hamarosan elmérgesedik közöttük a viszony: megpróbálják a földbe döngölni egymást, hogy bebizonyítsák, ők a farm legerősebb kanjai. Így tehát tíz örült állattal szállhatunk harcba, kicsit a War of the Monstershez hasonló módon. Összesen húsz pálya lesz (pl. egy zuhanó repülőgép szárnya és egy eszkimó-város), tömve mindenféle felvehető, aktiválható cuccal. Egyszerre négyen lesznek az arénában, és akár mindegyik szereplőt irányíthatja emberi játékos is. A francia fejlesztők jelenleg kiadó után kajtatnak (Japánra vonatkozóan már eladták a jogokat), és már előkészületi fázisban van következő programjuk is, melyről csak annyit árultak el, hogy ennél kicsit komolyabb lesz.

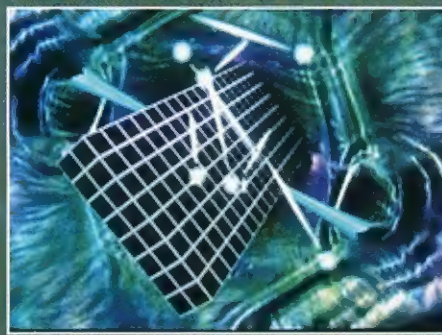


UNITY

Kiadó: ? Fejlesztő: Llamasoft

Megjelenés: 2003. vége (PAL) 

Jeff Minter, a teve- és lámaimádatáról is ismert, a Tempest-széria, illetve más, kissé elvont játékok mögött álló játéktérvező sosem követte az elmúlt húsz évben fel- és letűnő trendeket. Ez alól a Unity sem lesz kivétel: ezúttal is egy bizzar lövöldözős játékhoz lesz szerencsénk, vagy ahogy Jeff fogalmaz: "a Unity egy mesés utazás lesz egy folyamatosan változó, absztrakt, háromdimenziós térben". Ezen felül a játékban még igen fontos szerepet kap a zene, és annak ritmusa, így tehát aki ezen az alapon valami Rez-féle dologra gondol, az jó helyen keresgél. Bár egy interjúban Jeff kijelentette, hogy egyelőre még ő sem tudja pontosan, hogy milyen is lesz a végső verzió, az mindenesetre biztos, hogy négyen lehet majd játszani vele. Az egy többi álló Llamasoft munkáját Peter Molyneux (a Populous megálmodó játéktérvező) és az általa vezetett Lionhead segíti, már csak azért is, mert nagy tisztelői az "örült" Mintersnek. (A képek egyelőre a Unity elkészítéséhez használt VLM-3 programból valók, de a végleges változat is ilyesmi lesz.)



THE X-FILES RESISTOR SERVE

Kiadó: Vivendi Universal Fejlesztő: Black Ops

Megjelenés: 2003. május (NTSC)   

Az eddigi egyetlen X-Aktás játék konzolokon egy gyengécske interaktív mozi volt PSX-en, amelyben eleve azzal kezdődött minden gond, hogy ismeretlen ügynököket kellett benne irányítanunk. A második azonban egy Resident Evil-stílusú túlélő horror lesz, és szerencsére ezúttal a fejlesztők rendelkezésére áll a tíz széria teljes egésze. Így minden ismerős feltűnik a színen, a két főszereplőtől kezdve a "cigarettás emberig" (a színészekkel több, mint 12 órányi párbeszédet rögzítettek). A sztori – melynek megalkotását az utolsó két év forgatókönyvírója, Tom Schnauz végzi – egy csendes amerikai városkában kezdődik. Különös gyilkosságok, szellem-észlelések és más paranormális tevékenységek kivizsgálására érkezik ide Scully és Mulder, és a gyilkost végül Szibériában tudják utólni. Itt azonban rábukkannak egy idegen űrhajóra, és a játék végére még a Föld kolonizációját is sikerül megakadályozniuk. A standard FBI-felszerelés (9 mm-es pisztoly, Magnum, shotgun) mellett igen fontos lesz a zseblámpa, amivel az amúgy sötét helyszíneket vizsgálhatjuk át. A két karakter eltérő játékmódot eredményez: Mulderrel többet kell harcolnunk, míg Scullyval inkább a logikai feladatok, a bizonyítékok felkutatása, illetve a boncolás (!) lesz előtérben. A DVD-n rengeteg extra – interjúk, (ál)dokumentumfilmek – lesz, és az igazi fanoknak az is nagyon fog tetszeni, hogy a játékban kismillió utalás lesz a tévésorozat epizódjaira.



APRÓLÉK

■ A TDK már bőszen készíti a következő Robotech játékot, melyet 2004-ben szeretnének kiadni, erőteljes online támogatottsággal.

■ Az előző számunkban tesztelt Star Wars: Clone Wars megjelenik Xboxra is, két fontos újdonsággal: az igéreték szerint sikerült eliminálni a szaggatást, illetve akár nyolcan is harcolhatunk Xbox Live-on keresztül.

■ A GoldenEye 007 és a Perfect Dark fejlesztésének vezetője, Martin Hollis egy új céget alapított két éve. A Zoonami első játéka csak GC-re készül, és egyelőre Game Zero munkacímén fut. A teljes titokban fejlesztett játékról csak annyit tudni, hogy sci-fi környezetben játszódik, és az E3-on fogják bemutatni.

■ Az Acclaim közlése szerint az Xbox- és GC-tulajdonosok sem kell lemondaniuk a Burnout 2-ről, mert a kiváló program május környékén megjelenik erre a két gépre is. Egyelőre nem közölték, hogy a fél év alatt fejlesztették-e a programon bármit is.



■ A PS2-re és Xboxra készülő Midnight Club 2 kihasználja majd az Xbox Live-ot: új kocsikat és motorokat lehet majd letölteni hozzá.

■ Márciusban került az amerikai boltokba az Amplitude, a tavaly kiadott Frequency folytatása. Ezúttal is ismerős előadók (pl. David Bowie, Garbage, Weezer) műveit kell remixelnünk, de ezt akár már egymás ellen, online is megtehetjük.



■ A RenderWare multiplatformos fejlesztői felület megalkotói, az angol Criterion bejelentette, hogy az engine-jüket használó eddigi 130 (százharminc!) játék bevétele meghaladta a kétmilliárd dollárt! (Többek között a GTA3/Vice City és az új Mortal Kombat is ezzel készült.) Jelenleg több, mint 300 fejlesztés fut a RenderWare-t használva.

■ A Kuju által fejlesztett Lotus Challenge Xbox-verzióját a Xicat fogja kiadni, Motor Trends Lotus Challenge néven. Arról nincs hír, hogy a GC-verziót is ők jelentenék meg.

APRÓLÉK

■ A CES kiállításon Bill Gates kijelentette, hogy körülbelül három évbe telne, amíg egy olyan kézikonzolt tudnánk alkotni, aminek teljesítménye azonos az Xbox-éval. Ez persze nem jelenti, hogy dolgoznak is az ügyön, de legalább a Nintendóra megpróbált rájesszteni.

■ A Rage (Incoming, GunMetal, David Beckham Soccer) csődbe ment, és mivel senki nem volt hajlandó kölcsönt adni nekik, kénytelenek voltak mindenkit kirúgni, a fejlesztéseket (Rolling, Andy McNab's Team SAS) pedig leállítani. Egyedül az Xbox Live-kompatibilis Lamborghini nem tűnt el a sülyesztőben, mert azt a Micro-soft megvette.



■ Nagy-Britannia kulturális minisztere kijelentette, hogy a játékok az "erőszak pornográfiájára" épülnek, és nélkülözik az emberiség szépségeit is. Azt azért hozzátette, nem hiszi, hogy bárki a játékok miatt lenne gyilkos, vagy akár csak agresszív. (A kulturális miniszterektől viszont rendszeresen felmegy a vérnyomás!)

■ Az Electronic Arts csökkentette Ausztráliában a GameCube-játékok árát, hogy ezzel is növelje a gép (és persze ezzel a szoftverek) iránti keresletet. Egyelőre nem jártak sikerrel, decemberben mindössze 5846 GC-t értékesítettek a szigetországban, szemben a 84.477 PS2-vel és 45.939 Xbox-szal.

■ Egy feléves kutatás eredményeként arról számoltak be amerikai szociológusok, hogy a fiatalok körében a számítógépes és a konzoljátékok népszerűsége miatt radikálisan csökkent a vadászni és horgászni kedvelők száma. (Arról nem szólt a nagyon okos kutatás, hogy ez vajon összefüggésben van-e a halász-vadász-madarász szimulátorok eladásaival.)

■ A Digital Extremes bejelentette, hogy egy javító patchen dolgoznak, ami az Unreal Championship internetes részében foltoz be pár hibát. Mostanában ettől zeng a net, hogy ez a "vég kezdete", mert a konzoljátékosok eddig még a szó létezéséről sem hallottak. (Akit nem süjtött még az szerencse, hogy PC-n próbált meg valamit futtatni: patch = a boltokba került "végleges" játék ismert hibáit javító szervizcsomag(ok). Egyes esetekben nagyobb, mint maga a játék...)



NBASTREET VOL.2

Kiadó: Electronic Arts Fejlesztő: NuFX és EA Canada

Megjelenés: 2003. május [NTSC] [PS2] [Xbox]

Az EA tavalyi streetball-programja elég nagy siker lett, ezért aztán a folytatás is már előrehaladott állapotban van. Akik azt szerették, ezt isteníteni fogják, mert a készítők szinte mindent továbbfejlesztettek. Immár 145 jelenlegi NBA-játékos, 25 legendás kosaras (pl. Larry Bird, Magic Johnson, Clyde Drexler), illetve hat híres streetball-játékos lesz választható – utóbbi két csoport persze csak akkor, ha a "Be a Legend" játékmódban megszereztük őket. Felturbózták a karaktergenerálást is: győzelmeinkkel kártyákat szerezhetünk, amelyeket új ruhákra és speciális mozdulatokra válthatunk be. Ezúttal mindhárom konzolon lehetőség lesz négyen is játszani (PS2-n természetesen csak multilappal), és a küzdelmekhez rengeteg szabályt állíthatunk be (az egyik legérdekesebb a Dunk Only, amikor csak zsákolással lehet pontot szerezni). A trükkös mozdulatokkal lenyűgözhetjük a közönséget, és ha betelik az ő lelkesedésüket szimuláló mérce, akkor igen látványos mozdulatokat adhatunk elő. Sőt, ha nem használjuk el azonnal, hanem kétszeresen töltjük fel, akkor az egész csapatunk bevadul, és kis ideig győzhetetlenek leszünk.



FUGITIVE HUNTER

Kiadó: Infogrames Fejlesztő: Black Ops

Megjelenés: 2003. tavasz [NTSC] [PS2]

Bár a képek alapján a Fugitive Hunter egy állagos (és tegyük hozzá: egyelőre nem túl szép) FPS-nek tűnhet, mégis sok tekintetben eltér a megszokott sémáktól. Egy olyan fejvadászt alakítunk, aki olyan gengsztereket kap el, akik eddig megszöktek mindenki más elől. Jack Sevaer boldogan végzi dolgát, amíg egy szép napon fel nem robbantják munkáltatója központját. Ettől derék karakterünk feje igencsak bedurran, és bosszúvágytól fűtve ered a tettesek után. A bűnözőket – akiket egyébként az FBI tíz legkeresettebb embere alapján mintáztak – azonban nem lelőnünk kell, hanem élve kell elkapnunk. Ezért aztán amikor eljutunk a keresett figurához, akkor nem végezhetjük ki (persze testőreit kedvükre lemészárolhatjuk), hanem külső nézetből kell levernünk. Mintha csak egy verekedős játékban lennénk: ütésekkel, rúgásokkal, kombókkal kell leterítenünk áldozatunkat. A küldetések hat helyszínen játszódhatnak: Miami-ban, Utahban, Párizsban, valamint a Karib-szigeteken, Németországban és Afganisztánban (Oszamat is el kell tángálnunk). Lesznek kisebb lélegzetű melléküldetések, ahol pénzt kereshetünk, amiből vehetünk magunknak lőszert, új fegyvereket, valamint különféle kiegészítőket (pl. gránátokat, távcsövet vagy hangtompítót).

CRIMSON FIRE

Kiadó: ? Fejlesztő: Criterion


Megjelenés: ? [PS2]

Már régóta terjednek pletykák, miszerint a Criterion a legnagyobb titokban egy "Halo-verő játékon" dolgozik, kizárólag PS2-re, amit hivatalosan a májusi E3-on fognak bemutatni. Egy kommandós-játékról van szó, ahol egy négyfős alakulat élén kell végrehajtanunk a különböző küldetéseket. Ezt nem csak egyedül, hanem együttműködve ketten, vagy akár négyen (link-kábellel) is megtehetjük. Ráadásul online is játszható lesz, amikor két csapat küzd majd egymás ellen. Karaktereink igazi személyiséggel rendelkeznek, a tervezők szerint azért, hogy ez a játéknak "hollywoodi akciófilmes ízt kölcsönözzön". A grafika is igen ütősnek ígérkezik, ezen felül az összetett feladatok végrehajtására is képes MI-1, valamint a valóságos fizikát emelték ki, mint a program legnagyobb erezeit. A fentiek, illetve a képek alapján azt hiszem elmondható, hogy a Halo-hoz semmi köze nem lesz a játéknak, viszont annál nagyobb konkurenciát jelent majd a jövőbeli Rainbow Six-eknek. A kiadó valószínűleg a Sony lesz, de erről, valamint a pontos megjelenési dátumról még semmi hivatalosat nem tudni.



MEN OF VALOR VIETNAM

Kiadó: Vivendi Universal Fejlesztő: 2015

Megjelenés: 2004 (NTSC) 

A Vivendi a PC-s Medal of Honor sikerét látva (többek között testvérkapcsolatban, a Gamerben is az "év FPS-e" lett) leszerződött a fejlesztőket egy játék erejéig. Mint az a címből is kitűnik, ezúttal nem a világháborúban vehetünk részt, hanem a 16 éven keresztül húzódo vietnámi háborúba kell ellátogatnunk. A játékot a legújabb Unreal-motor hajtja, és már az első képek is igen szépek – hát még ha hozzávesszük, hogy legalább egy évük van még a csiszolásra (sőt a megjelenési dátumként megjelölt 2004 ennél akár sokkal többet is jelenthet). Egyébként az akciós nem a hősködésre – azaz stílszerűen: rambózásra – épül, hanem a katonatársainkkal való együttműködésre. Ez nem csak azt jelenti, hogy a legtöbb küldetésben gép által irányított társakkal leszünk körülvevve, de azt is, hogy kooperatív módban is végigjátszhatjuk az egész játékot. Persze lesz többjátékos-mód is, dögivel, remélhetőleg Xbox Live-támogatással.

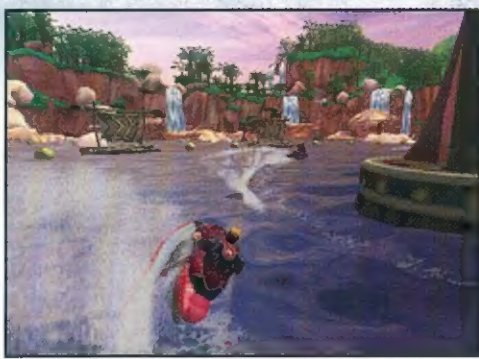


SPLASHDOWN 2

Kiadó: THQ Fejlesztő: Rainbow Studios

Megjelenés: 2003. nyár (NTSC) 

A tavaly elég szép sikert aratott Splashdown jogain kicsit vitatkozott a Rainbow és az Infogrames (az egykori kiadó), de végül az előbbi nyert, és immár a THQ szárnyai alatt készül a folytatás. Természetesen minden szebb, minden jobb, az amúgy is gyönyörű vizet továbbfejlesztették, és már lehetőség lesz óriási hullámok meglovaglására is (azért a képek alapján úgy tűnik, hogy a gépek által felvert vizet még lenne hova szépeníteni...). A pályák még inkább elszakadnak a realitás talajától, többek között valószínűleg lesz egy gyors hegyi patak, de akár kalózhajók között is lavírozhatunk. Lesznek megint arénapályák is, ahol új trükkökkel kápráztathatjuk el a nézőket, valamint beépítenek pár új játékmódot, például a Technical Time Trialt, ahol időre kell előadnunk bizonyos mutatványokat – tiszta vizi-Tony Hawk!



APRÓLÉK

■ A Mortal Kombat: Deadly Alliance az amerikai megjelenését követő 40. napon lepte túl az egymillió példányszámat.

■ A LucasArts 2003 májusáig elhalasztotta az Knights of the Old Republic Xbox-átalakításának megjelenését.

■ Az Enix amerikai kirendeltségének vezetője közölte, a Star Ocean 3 pontos megjelenését firtató kérdésekre, hogy 2003 végére tervezik. Pár nappal később egyébként az Enix of America megszűnt, hiszen a terjesztési, fordítási munkálatokat a SquareSoft (illetve áprilistól a Square Enix) veszi át.

■ A The Sims PS2-es verziójából a megjelenés napján 130.000 példány fogyott, ami több, mint a Medal of Honor, a Harry Potter 2 vagy a The Two Towers hasonló teljesítménye. A program márciusban jelenik meg GC-re és Xboxra.



■ Az Infogrames megvásárolta a Le Mans-versenyek jogait, így az elkövetkezendő néhány évben csak ők készíthetnek játékokat a híres 24-órás futamok alapján.

■ A Shinobit (a tesztet lásd előző számunkban) Európában a Sony fogja terjeszteni, a megjelenési dátum május közepe.

■ A Die Hard Vendetta (eddig csak GC-re megjelent FPS) nemsohára megjelenik PS2-re is, kibővített többjátékos-móddal.

■ A Capcom amerikai szárnya meglehetősen nagy bakit követett el, állításuk szerint csak "kommunikációs zavarnak" volt köszönhető, hogy az előző számunkban bemutatott öt GC-játékot teljesen exkluzívnak nevezték. Most kijavították magukat annyiban, hogy csak a RE4 lesz kizárólag GC-n kapható, a másik négy viszont átkerül(het) más platform(ok)ra is. Aztán hozzátették, hogy egyelőre nem készítik a különböző verziókat, de a lehetőség nyitott.



■ Az eddig csak GC-re megjelent Godzilla: Destroy All Monsters Melee kijön Xboxra is. Az átirat egy új karaktert (Mechagodzilla 3), két új pályát, saját zenék hallgatásának lehetőségét, illetve új játékmódokat is fog tartalmazni.

PITFALL HARRY

Kiadó: Activision Fejlesztő: Edge of Reality

Megjelenés: 2003. ősz (NTSC)   

Pitfall Harry már elég öreg harcos, hiszen először 1980-ban elhettük át kalandjait Atarin, és azóta szinte minden elképzelhető platformra kijött valamilyen verzióban, legutóbb 1998-ban PSX-re. Az Activision nemrég bejelentette, hogy ez továbbra is így lesz, mindhárom modern konzolra kiadják a legújabb kalandot. Hátizsákos hősnünk természetesen ismét kincsre vágyik, szóval valahol egy dél-amerikai dzsungel mélyén kereshetjük újra az aranyat. Természetesen mások is pályáznak a cuccra, ezért aztán Harrynek mindig a durvább útvonalon kell haladnia, ahol hemzsegek a skorpiók, krokodilok és kígyók. Az előlük való menekülésen kívül még indákon kell lengedeznünk, sötét barlangokban csapdákat kerülgetnünk, és néha még egy-egy logikai feladvány megoldása is kötelező lesz.



APRÓLÉK

■ A Sega of America elnöke váratlanul lelépett a japán cégtől, és átigazolt a Microsoft-hoz.

■ Az Electronic Arts egymilliárdos készpénzállománya mellé kétféle milliárd dolláros kölcsönt vett fel, amit egyrészt a belső átalakításokra költ (a cég legnagyobb részét Los Angelesbe helyezik át, ahová egyébként meg 300 embert akarnak tolni), másrészt pedig valószínűleg kisebb-nagyobb fejlesztőcsapatok felvásárlására. Első számú célpont lehet a Vivendi Universal, "akiket" a francia anyacég árul, de japán üzleti források szerint ennyi pénzért akár a Nintendót is megvehetnék (szerintünk ez azért durva lenne...). Nem sokkal lapzártá előtt érkezett a hír, hogy a Vivendi visszautasította az Electronic Arts ajánlatát a VU-ra, mert túl kevesnek látták a felkínált összeget (egy-másfél milliárdra teszik a VU értéket). A Vivendi az EA mellett tárgyalásokat folytat még a Sonyval és a Microsofttal is. A szerencsés vásárló egyébként olyan fejlesztőkkel és játékcuccokkal lenne gazdagabb, mint a Blizzard (Diablo, StarCraft, Warcraft), a Sierra (Tribes, Gyűrűk Ura-könyvek, SWAT), a Valve (Half-Life) vagy az Universal Interactive (Spyro, Crash, Universal-filmek).

■ A Midway a program PS2-es verziójának gyenge szereplése miatt leállította a Haven: Call of the King GC- és Xbox-verziójának a fejlesztését.

■ Az Electronic Arts szerezte meg a készülő Looney Tunes: Back In Action című egész estés rajzfilm játékjogait. A programot PS2-re, GC-re és GBA-ra az angol Warthog (Mace Griffin: Bounty Hunter) fejleszti.

■ Az Activision megállapodott a DreamWorks filmstúdióval, hogy ezentűl ők készítik az animációs filmjeik játékátírtait. Ez egyrészt vonatkozik a Shrek-re (aminek a jogai eddig a TDK-nál voltak), másrészt pedig a következő három alkotásra. A következő három film címe: Sharkslayer, Madagascar és Over the Hedge.

■ Az Infogrames nem csak Xboxra adja ki a kicsit felújított V-Rally 3-at, mint előző számunkban említettük, hanem GC-re is. Hasonlóképpen, a Dragon Ball Z: Budokai is kijön GameCube-ra.

■ Bár ez nem feltétlenül érdek sokakat (Dehogynem! A pár év múlva nagyapa korba lépéssel – a szerk), de január 28-án megdőlt az 1983 óta fennálló rekord a Super Zaxxon nevű játéktérmi masinán. Donald Hayes 496.950 pontot szerzett. Miellesleg elég különös ürge lehet, ugyanis ő tartja a rekordot a TRON-ban és az ősi Centipede-ben is.



CLUBFOOTBALL

Kiadó: Codemasters Fejlesztő: Codemasters Football Studio



Megjelenés: 2003. tavasz [PAL]  

Ez a hír valójában nem is egy játékról szól, hanem tulajdonképpen 15-ről, mert a Codemasters az új focijában egy teljesen új módszert választott: különböző klubcsapatok alapján külön játékokat készítenek. Összintén szólva nem biztos, hogy ez be fog jönni, mert az eddigiek alapján a mindössze annyit tud a játék, hogy a csapatok minden tagját fellelhetőre formálták (ami Barthez esetében mondjuk nem nagyon sikerült), a megszólalásig hasonlítanak a stadionok az igazira, és a szurkolók a saját dalaikat éneklék. Ez pedig már a legtöbb játékban amúgy is így van, úgyhogy kérdés mennyire lesz kelendő egy olyan fociprogram, amiben csak egyetlen csapatot irányíthatunk (az meg más kérdés, hogy ez egyben azt is jelenti-e, hogy nem lesz többjátékos-mód), még ha azok a világ élvonalába is tartoznak: Arsenal, Aston Villa, Chelsea, Leeds, Liverpool, M. United, Rangers, Dortmund, Hamburg, Bayern, Ajax, Barcelona, Milan, Inter, Juventus. A lista impozáns, bár úgy látszik, a Real Madridra vagy a Laziora már nem tellett (az utóbbinak mostanában úgyis jól jönne minden egyes dollár).



DOWNTOWN RUN

Kiadó/Fejlesztő: Ubi Soft

Megjelenés: 2003. április [PAL]  

Valószínűleg a Project Gotham Racing sikerét irigyelte meg a Ubi Soft, mert egy ahhoz igen hasonló játékon dolgoznak gőzerővel. A Downtown Runban is igen fontos lesz a veszélyes vezetés: a farolások, a majdnem ütközések után ugyanis presztízs-pontokat kapunk, amikkel a rejtett autókát és pályákat nyithatjuk meg. Nyolc autógyár 14 típusa lesz kipróbálható, köztük például az Audi TT vagy a Peugeot 206CC – tehát a legmenőbb városi kocsik. Összesen 26 pályán próbálhatunk szerencsét, melyek egy-egy város "hangulatát fogják tükrözni", azaz mindenhol berakják a híresebb épületeket. A játék érdekessége, hogy versenyzés közben 12 különböző cuccot szedhetünk fel, a turbózástól kezdve a fegyverekig. Hogy ennek milyen hatása lesz egy amúgy realisztikus versenyjátékra, azt nem tudni, mindenesetre első hallásra jó nagy marhaságnak tűnik. A Downtown Runban nyolc eltérő játékmód lesz, melyek nagy részét osztott képernyőn is kipróbálhatjuk.



EXTREME POOL

Kiadó: ? Fejlesztő: Graphic State

Megjelenés: ?  

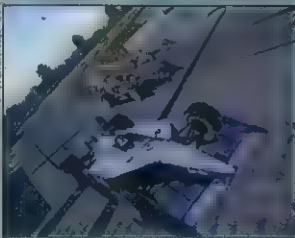
Az eddig kizárólag GBC-re és GBA-ra fejlesztő Graphics State, nagy csöndben elkészítette első játékát a nagyobb konzolokra. Híreink között ez igazi unikum: az Extreme Pool már készen van, csak kicsit később álltak neki kiadót keresni a srácok, ezért a játék sorsa még a levegőben lóg. Pedig amúgy a képek alapján nagyon szépnek tűnik, és a fejlesztők állítása szerint a fizikai motor is megfelel a legmagasabb elvárásoknak is. A karrier-módra is nagyon rámentek, rengeteg bajnokságban vehetünk részt, de emellett mi is kialakíthatjuk a saját szabályainkat. Hogy miért extrém a játék, arra egyelőre nem sikerült rájöttünk, hacsak nem a szokatlan háttérre (japán kerti tó közepe vagy parkoló) utalnak ezzel.



INDYCAR SERIES

Kiadó: Codemasters Fejlesztő: Brian G. J. J.
Megjelenés: 2002. tavasz (NTSC) [PS2] [X]

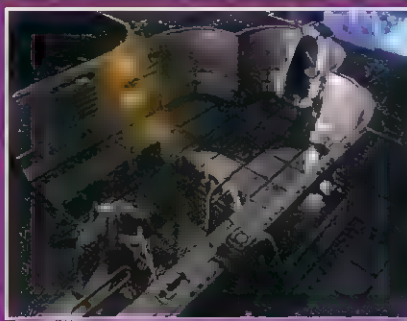
A Colin 3 és a Toca Race Driver után nemsokára jön a szimuláció-specialista Code Masters következő programja. Ezúttal egy tipikus amerikai versenyszámot az Indycart dolgozzák fel, természetesen annak minden velejárójával. A versenyeket felvezető képsorokat az igazi közvetítések után mintázzák, kommentátornak az ESPN sportcsatorna emberét kérték fel, és megszerezték az utolsó szezon teljes licencét. Három nehézségi fokozat lesz, a könnyűvel mindenki boldogulni fog, hiszen rengeteg segítség lesz bekapcsolva, nehéz fokozaton azonban már olyanra is oda kell figyelnünk, hogy az ellenfelek által keltett szélárnyékokat kell használnunk előzeteskor, mi határozzuk meg a tankolási taktikát, ráadásul ilyenkor már minden versenyző a modellezett személyisége alapján fog viselkedni. A teljes bajnokság végigjátszása mellett kipróbálhatjuk a gyakorló-módot, ahol Eddie Cheever, korábbi Indy 500-győztes mutatja meg a trükköket. PS2-n két, Xboxon negy részre osztott képernyőn is vetelkedhetünk.



GROUPS CHALLENGE

Kiadó/Fejlesztő: Capcom
Megjelenés: 2003. május (NTSC) [X]

A Sega után a Capcom is megpróbálja megalkotni az "Xbox Gran Turismóját", ők is egy realisztikus autóversenyen dolgoznak (előző számunkban már megemlítettük, igaz, Circus Drive néven – Japánban az is maradt a neve). A Group S Challenge az egyszemélyes játéka épül (nemhogy az Xbox Live-t nem támogatja, de csak kétfelé osztott képernyőn lehet majd versengeni), és pedig a bajnokság-mód lesz a középpontjában. Egy C-kategóriás autóval kezdünk, és versenyeken kapott pénzt jutalomból vehetünk alkatrészeket, vagy akár teljesen új gépeket is. A végső állomás az S-kategória, ahol már szinte kezelhetetlenül gyors verdák várnak a bátrakra. Egy másik játékmód a Line, ahol az egyes pályákon kell követnünk a fényekkel jelzett – ideális útvonalat. Minél pontosabbak, és egyben gyorsabbak vagyunk, annál nagyobb lesz a jutalmunk. Egyelőre még nem tudni pontosan, hogy milyen autók lesznek elérhetőek, a japán gyárak járgányain kívül eddig Porsché, Audit és Renault-t említettek. A játék egyik különlegessége, hogy elmentett visszajátzásainkat bárhol megvághatjuk, ráadásul különböző effektekkel is elláthatjuk őket a la Auto Modellista.



ALIEN BREED 2K4

Kiadó: ? Fejlesztő: Team 17
Megjelenés: 2004 (PAL) [PS2]

Még mielőtt a Team 17 fejlesztői között kitört volna a Worms-láz, Amigán rengeteg programmal villantottak. Ezek közül az egyik leghíresebb az Alien Breed volt, egy felülnézetet használó mászkálós-lövöldözős játék. A sorozat eddig két részt ért meg a '90-es években, és jövőre megjelenik a harmadik epizód is. A képek alapján nem sok változott, csak a felülnézetet cserélték döntött kamerára, és persze a grafikát turhózták az évekbe. Érdemes megjegyezni, hogy az eredeti készítő csapatból sokan dolgoznak az új részen (például a vezető grafikus és a vezető designer), így a hangulat is hasonlóan ígérkezik. A játék főként az előzőre épül, de néhány helyszínen szükség lesz lopakodásra is, valamint karaktereink fejlesztésére – mind tulajdonságainkat, mind felszerelésüket felturbózzuk. Természetesen lesz többjátékos-mód is, de ennek módjáról egyelőre még nincsenek információk. Bővebbet majd akkor tudunk elárulni, ha a Team 17 megállapodott egy kiadóval – elmondások szerint rengetegen jelentkeztek.

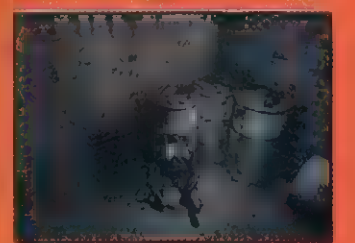
APRÓLÉK

■ Az eddigi Drakanek alkotója, a Surreal Software egy új PS2-exkluzív program fejlesztésébe kezdett. A címig még nem jutottak el.

■ Seattle-ban és környékén 500 buszról szedték le a már egy hónapja a forgalomban lévő GT: Vice City plakátokat, mert csak akkor vették észre, hogy egy "csak felindítotték" kategóriás játékok hirdetések. Szegényeknek tehát marad az esti mese, Jenna Jamesonnal.

■ Tovább növekedett az amerikai játékpia, a 2002-es évben a hardver- és szoftvereladások 10,3 milliárd dolláros bevételt jelentettek, többet, mint amennyit a hagyományos mozik hoztak, azaz nem számítva a VHS- és DVD-bevételeket.

■ A márciusban megjelenő PS2-es Splinter Cellben lesz pár percnyi CG videó, egy tévcső, illetve egy új szint. Utóbbi kettő a PS2-verzió megjelenésével kezdve Xboxra is letölthető lesz.



■ Mivel a Hitman 2 nagyon nagy siker lett (1,8 millió eladott példány – jó is volt!), már készült a harmadik rész, melyet 2004. tavaszán terveznek kiadni. Az előző ráadásul tárgyalásokat folytat a legnagyobb hollywoodi filmstúdiókkal a megfilmesítéséről.

■ A szuperhősök továbbra is az Activision körül gyülekeznek: a kiadó megvásárolta az X-Men, a Spider-Man, az Iron Man és a Fantastic Four játékjogait. A szerződés 2009-ig szól, és érdemes megjegyezni, hogy mind a négy licenc alapján készülöbven van legalább egy mozifilm is.

■ Az Electronic Arts bejelentette a Battlefield 1942 Xbox-verziójának a fejlesztését, hogy jobban koncentrálhassanak a PC-s változat kiegészítőire. Hát ez bizony elég nagy bunkóság volt tőlük, és nem látunk különösebb indokot arra, hogy miért is NE kezdjünk tüsszöket ejteni a döntés gonosz kiagyálói közül!

■ A Konami egy McFarlane's Monsters nevű akciójátékon dolgozik, amiben egy szörnyvadást vezethetünk harcba különböző – na, kitárolni? – Todd McFarlane által tervezett szörnyekkel. Megjelenés ősszel.

■ A Castlevania-sorozat producere, Koji Igarashi egy új játékot dolgozik, ezúttal otthoni konzolra. A programot az E3-on fogják bemutatni (Tippelne-kunk? Castlevania PS2-n...)

RESIDENT EVIL DEAD AIM

Kiadó/Fejlesztő: **Capcom**

Megjelenés: **2003. június [NTSC]**

Jön a negyedik lövöldözős játék a Resident Evil-szériában, ezúttal egy teljesen új történettel ellátva. Egy Bruce MacGavin nevű fickót kell irányítanunk, aki egy Umbrella-ellenes csapat tagja; azt a küldetést kapja, hogy egy elkötött hajót szerezzen vissza. Persze mikor odaérkezik, kiderül, hogy a hajót mutánsok, zombik és szörnyek lepték el, ezért aztán jöhet a szokásos tennivaló (mindenkit le kell hantolni, majd kideríteni, hogy ki is áll a balhé mögött; szokásosan: a T-vírus). Valószínűleg mindenkit pozitívan érint, hogy a játék – végre! – támogatja a Namco-féle GunCon2-es fénypisztolyt, így már ezzel is lehet lődni. A játék elején csak pisztolyunk van, de később gránátvetőt, lángszórót, és gépfegyvert is bevethetünk. A legfőbb változás azonban, hogy immár bármikor válthatunk a belső, illetve a külső nezetek között. Előbbiben fogunk lövöldözni, míg az utóbbiban maszkálhatunk a hajón. Neha arra is szükség lehet, hogy az esztelen mészárlás helyett vatahól inkább elosonjunk – például ez a helyzet, ha találunk egy helyet, ahol újratermelődnek ellenfeleink.



GRADIUS V

Kiadó: **Konami** Fejlesztő: **Treasure**

Megjelenés: **2003. ősz [NTSC]**

A Konami (is) úgy döntött, hogy felélesztik az egyik évek óta aluszáló sorozatukat, a Gradius, amelynek az első rész meg 1986-ban jelent meg. A fejlesztést nem is akármikre, hanem a Treasure-re, a scrollozós lövöldözős játékok mesterére bízták (ők rakták össze még Saturnra a Radiant Silvergun-t, illetve most az Ikarugát írják át GC-re). A meglehetősen szűkszavú sajtóközleményből mindössze annyit sikerült megtudni, hogy stílus marad a régi: háromdimenziós grafika, de kétdimenziós játékmenet. A Treasure is elzárkózott az információk kiadása elől, ők mindössze annyit osztottak meg a nagydémével, hogy az irányítási rendszert teljesen átalakítják. Bővebbet majd talán az E3-ról jelenthetünk.

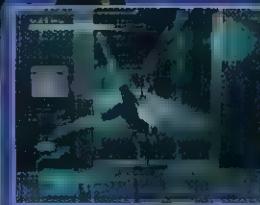


CY GIRLS

Kiadó: **Konami** Fejlesztő: **Konami**

Megjelenés: **2003. ősz [PAL]**

Gondolom már mindenkinek tele van a hócipője azokkal a játékokkal, ahol egy nagymellű hős mindenkit szétlő. Jo-hirunk van: a Konami új programjában KET nagymellű nő végzi el az említett műveletet. A cyberlányok egy rendkívül titkos bűnüldöző szerv alkalmazásában állnak, az ő feladatuk a világgazdaság összeomlása utáni hisztéria következményeként az enyhítés. A két hölgygel teljesen eltérő kalandok várnak ránk, hiszen eltérő területeken képzetek. Shadow, a nőjük közö-tartozik, karóda és shurikkal tesz rendet, míg Sky a lövegyverekre eskszik, és minden fajtájukat profiként használja. A lányok emellett képesek átváltni a cybervilágba és ott különböző akciókat végrehajtani (hogy pontosan mit tudnak, azt egyelőre hétecséses titokként kezelik a Konaminál). A játékmenet igen változatos lesz, a Metal Gear-es lopakodástól a vad tűzparajokig mindenben részünk lesz.



DUNGEON LORDS

Kiadó: **?** Fejlesztő: **Neuristia Park**

Megjelenés: **2003. vége [NTSC]**

D.W. Bradley neve nem lehet ismeretlen azoknak, akik szeretik a színvonalas szerepjátékokat, bár az úrlember eddig csak PC-n alkotott fő vezetője a Wizardry-sorozat készítői három részén át). Edzői játékaiktól eltérően a Dungeon Lordsban mindössze egyetlen karaktert irányíthatunk, am a karakteralkotás hű maradványa a Bradley-i szokásokhoz. A több fajból választható hősnek mi fogjuk meghatározni tulajdonságait, képességeit és egyedi vonásait, ráadásul körülbelül végzetlen izomfejlésesről láthatjuk el kezzenketlen a random tárgygenerátornak (lehetnek ékezetes cuccok és elképesztő arany foggyverek is). Karakterünket külső nézetből irányíthatjuk a minden eddiginél

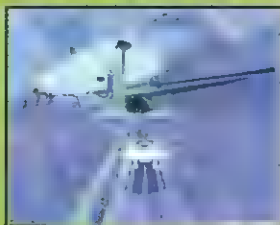


hosszabbra és hatalmasabbra ígért játékban, több tucat települést járhatunk be nem beszélve a sokszáz tanyáról, labirintusról, kastélyról és más létsikokról. A harc valós időben lesz megoldva, a Morrowindhez hasonlóan kell majd sühogatnunk ha várszolunk (bár itt csak külső nézetből játszhatunk). És ami szintén fontos: a játékidő hasonlóan alakul Bradley eddigi programjaihoz, ami a Wizardry VII esetében bőven túlépte a 120 órát.

MOTORSIEGE WARRIORS OF PRIMETIME

Kiadó: ? Fejlesztő: Lightspeed Games
Megjelenés: [NTSC] [PS2] [X]

A Midwaytól 2000-ben megpattant fejlesztők által létrehozott Lightspeed Games első új programja ez a futurisztikus harci játék, ahol különlegesen mozgó "kocsikat" vezethetünk csatába. Őt világban összesen 42 pályán (a kis bunkerektől a hatalmas nyílt terekig) próbálhatunk szerencsét rengeteg játékmódban. Ha jól szerepelünk a bajnokságban, akkor pénzt kapunk – ezért persze továbbfejleszthatjük gépeinket (hatféle kipróbálható masina lesz, egyenként 35 táppal). Nem csak a helyezés számít, hanem az is, hogy elértünk-e valami különlegeset: például deathmatchben egyszer se veszítünk, vagy minden ellenfelünket legalább egyszer legyőzzük. Gyilkolásra 15 fegyvert használhatunk, melyek közül a lézer és a falon is átlövő railgun tűnik a leghasználhatóbbnak. A fejlesztők elmondása szerint a legélvezetesebb játékmód a Siege, ami nevével ellentétben nem valamiféle ostrom, hanem sokkal inkább a focizhoz hasonlít: adott egy labda, amit el kell vinnünk az ellenfelünk bázisán levő kapuba. A fejlesztők különösen büszkék a résztvevőkre, akik nem a szokásos klisékből építkeznek: lesz egy majom és egy vámpír is a bagázsban.



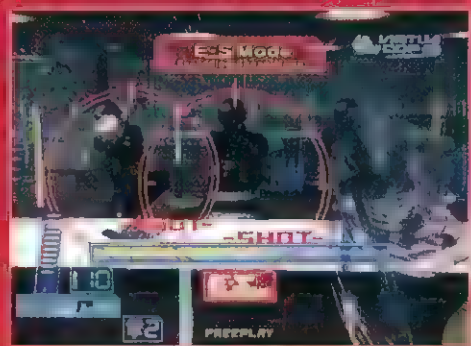
VIRTUA COP3

Kiadó: Sega Fejlesztő: AM2
Megjelenés: 2003. nyár (Japán) [X]



A Virtua Cop 3 első képi képe a Sega egy játéktérmi gépekre specializált kiállításán mutatja be. A játékmenet természetesen igen hasonló az elődökéhez, a resztlőket itt is egy egyra vőre közelebb vagy célkeresztbe mutatja meg. A legnagyobb különbség (összefoglalva a grafikát persze) az ES-mód megjelenése. Az Excessive Sense kifejezés rövidítése tulajdonképpen a hánki

helyzetekben fellépő megsebzhető képességeket hívatott szemléltetni: az első felasszal (igen, már a Sega is a Mátrixból inni), mi meg akár a felénk is tépő lövedékeket is küldhetjük. Természetesen csak addig maradhatunk ilyen állapotban, amíg feljebb energiánkban, mert a resztlők gyors felöltődésével tölthetjük fel. A játéktérmi változat az Xbox-alapú Chikiri gépre készült, így aztán ennek megjelenése után várható az otthoni változat is. Sajnos egyelőre nem tudni, hogy ez Japánon kívül mikor következhet be.



A BOLTOKBAN AZ [X] MILLIARDOSSAL PLAYSTATION2!

		JAPAN	AMERIKA	EUROPA	ÖSSZESEN
2000	1.00	0.72	-	-	0.72
	1.00	1	-	-	1
	1.00	1.41	-	-	1.41
	1.00	2	-	-	2
	1.00	2.54	-	-	2.54
	1.00	3	-	-	3
2001	1.00	3.52	-	-	3.52
	1.00	3.94	1.46	1	6.4
	1.00	4.65	2.76	2.63	10.04
	1.00	4.75	3.01	2.85	10.61
	1.00	5.94	5.15	3.86	14.95
	1.00	6.85	8.24	4.48	19.57
2002	1.00	6.86	8.55	4.63	20.04
	1.00	8.3	9.87	6.82	24.99
	1.00	8.95	10.05	7.33	26.33
	1.00	9.65	10.59	8.44	28.68
	1.00	9.99	11.25	8.78	30.02
	1.00	10.16	13.67	9.44	33.27
2003	1.00	10.97	17.01	12.06	40.04
	1.00	10.98	17.94	12.64	41.56
	1.00	12.47	21.2	15.92	49.59
2003	1.00	12.53	21.48	16.02	50.03



Acclaim

JANUARY MEDIA EVENT

ACCLAIM TERVEK 2003-RA

Manapság már szinte mindegyik nagyobb játékkiadó évente rendez egy külön kiállítást, amelyen a sajtó meghívott képviselőit kápráztathatja el az eljövendőben megjelenésre váró játékaival. Immár az Acclaim is csatlakozott ehhez a társasághoz (következő számunkig a Vivendi Universal és a THQ tervez hasonló lépéseket, természetesen azokról is be fogunk számolni). A cég egyébként nincs nagy formában, a december 1-én zárult üzleti negyedévükben 13.9 millió dollár deficitet hoztak össze, ami a hivatalos indoklás szerint az „Acclaim gyenge észak-amerikai szereplésével, valamint a megnövekedett fejlesztési és marketing-költségekkel” magyarázható (ehhez még hozzátennénk azt is, hogy az új Turok elég hitvány lett). Mindazonáltal a szóvivő kiemelte, hogy Európában továbbra is igen sikeresek. Lejebb mutatjuk be a cég itt leleplezett hat új játékát, de ezek mellett is van még néhány érdekes-ség a tarsolyukban.

Nyáron jelenik meg a Re-Volt Live Xboxra, ami a távirányítós autóverseny online játéka fókuszáló változata lesz. Főként amerikai piacra készül a Legends of Wrestling 3 és az All Star Baseball 2004 is, mégpedig mindhárom platformra. Felüljötték NBA Jam-sorozatukat is, de egyelőre erről semmi részletet nem árultak el. Kizárólag PS2-re készül a Beach Volleyball (természetesen standröplabda), amit nyáron szeretnének megjelentetni, de bővebbet erről is csak az E3-on árulnak el. És végül két, számunkra semmit nem jelentő program: az AFL Live 2004 csak Ausztráliában jelenik meg (lévén egy rögbijátékról van szó), az Alias pedig a hasonló című, most futó amerikai tévésorozat alapján készül.



SX SUPERSTAR

Fejlesztő: Climax London

Megjelenés: 2003. április

Mivel Jeremy McGrath – a supercross vitathatatlanul legnagyobb alakja – visszavonult, az Acclaimnak egy új címet kellett kitalálnia az addig az ő nevével fémjelzett motoros sorozatához. Hát ez sikerült... Mivel az utóbbi részek meglehetősen gyengék voltak, a kiadó nemes egyszerűséggel krigta az addigi fejlesztőket, és a Rally Fusion (lásd előző számunkban) összerakó Climaxot bízta meg az új rész munkáival. Ők egyrészt a látványon tuningoltak (bár a kepek alapján a régi Freestyle ennél sokkal jobban néz ki), másrészt pedig a karriermódot turbózták fel. Minden ott kezdődik, hogy egy lepukkant bérházban tengődünk, egy ocsmány barátú társaságban. Természetesen az általunk irányított karakter ebben a helyzetben nem igazán éri jól magát, és úgy dönt, megpróbálkozik a crossmotorozással. Ahogy nyerjük az egyre nagyobb summákat, úgy költözhetünk egyre nagyobb lakásba, úgy vehetünk egyre jobb motorokat – és persze úgy lesznek egyre szebb nők is. Eletszágó. Amellett, hogy alaptól húsz pálya kapott helyet a programban, egy pályaszerkesztővel mi magunk is kiélhetjük kreativitásunkat (halféle környezetben mintegy 100 elemet használhatunk fel).

IGLADIATOR

Fejlesztő: Acclaim Manchester

Megjelenés: 2003. október

A Gladiátor-film úgy néz ki, hogy nem csak a LucasArtsot ihlette meg (lásd előzetesünket a Gladiusról előző számunkban), de az Acclaimnál is megmozgatta az agysejteket. Igaz, az I Gladiátor szinte teljes egészében a véres akcióra épül, meglehetősen kevés szerepjáték-elem lesz benne. Az ígértek szerint a „film-szerűen kidolgozott történet” (ami persze akármit jelenthet) alapja egy rabszolga-lázadás lesz, ahol sikerül meglógnunk a fogságból. Hősünk ekkor átgondolja életét, és úgy dönt, hogy a gonosz rómaiak ellen fordul. Innen már minden megy a maga útján: rengeteg küldetésben kell hentelelnünk az éppen aktuális célpontokat, pénzszerzés végett arénaversenyeken kell elindulnunk, később pedig még az istenek is beszállnak a buliba (herkulesi erővel ajándékoznak meg, vagy épp ellenkezőleg, ránk küldik a holtakat). Azon felül, hogy új fegyvereket vásárolhatunk, hősünk páncélját is rengeteg módon alakíthatjuk át, és egyre erősebb speciális támadásokat tanulhatunk meg. A program a Rygarhoz hasonlóan fix kamerával fog használni, és az is a Toemo játéka emlékeztet, hogy bőven lesznek benne méretesebb főcímleletek.





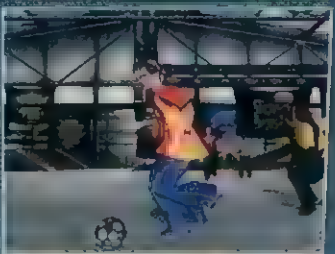
URBAN FREESTYLE SOCCER

Fejlesztő: Silicon Dreams

Megjelenés: 2003. május



A FIFA, Pro Evolution és TIF sorozatok által uralt focijáték-piacra szinte lehetetlen bódítani, ezért az Acclaim más irányból próbálkozik: az utcai labdarúgást akarják feldolgozni. 16 csapat lesz kipróbálható a világ minden tájáról, a kínálat a jamajkai Ganjaboystól (nem vicc!) kezdve az amerikai deszkásokig terjed. Természetesen mindegyik csapat saját „pályával” rendelkezik – az idezőjele pedig arra utal, hogy ez néha csak egy koszos sítárolt jelent, ahol úgy tákolják össze a kaput mindenféle szeméttel. A megnyert meccsek után fejleszthetjük négytagú bandánkat: javíthatjuk tulajdonságait, illetve új kombókat is szerezhethetünk. Utóbbiak igen fontosak lesznek, a fejlesztők elmondása szerint komolyabb sikereket csak a különféle speciális mozgások segítségével lehet elérni. Természetesen bírók sincsenek – így csak a legdurvább szabálytalanságok után lesznek retorziók, és persze a lessel sem kell törődnünk.

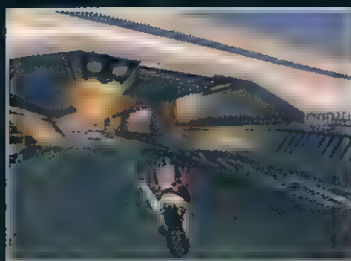
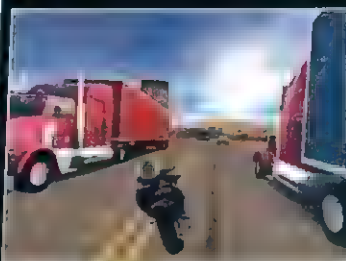


SPEEDKINGS

Fejlesztő: Climax London

Megjelenés: 2003. május

Mivel az Acclaim leginkább jövedelmező sziériája az utóbbi időben a Burnout volt, nem csoda, hogy szeretnék még többet profitálni annak népszerűségéből. Egyelőre még nem a harmadik részről van szó (bár szerintünk nem sokára azt is bejelentik), hanem egy olyan motoros játékról, ami lényegében csak a járművekben különbözik a Burnoutektól. Az agresszív versenyeken ezúttal ugyanis motorokkal kell részt vennünk, mégpedig a hatalmas autóforgalom közepette. Itt is lesz lehetőségünk a turbózásra, de ennek eléréséhez nemcsak a veszélyes manőverekre támaszkodhatunk, hanem az ugratóknál közelebbi trükköket előadva. Egy másik új mutató a motor eldöntése, így elcsusszanhatunk a kamionok és más akadályok alatt. Az ígéretek szerint az útközések nagyon látványosak lesznek, ráadásul a megszerzett sérülések nem tűnnek el nyomtalanul, hanem addig látszanak, amíg rendbe nem hozatjuk a motort. Nemcsak a három egy-, illetve öt főtájtékos-mód fogja hosszú ideig lekötölni a játékosokat, de a rengeteg megnyitható extra is – például a 22 méter nagy része eleinte még nem lesz választható.



PARIS DINKY 2 SPECIAL STAGES RACING

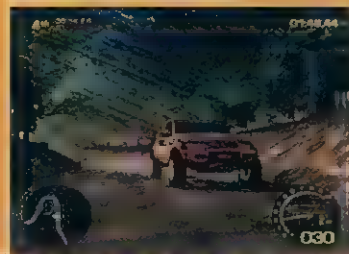
Fejlesztő: Acclaim Entertainment

Megjelenés: 2003. február



Tavaly novemberi számunkban már beszámoltunk arról, hogy készül a Dinky 2, az a mostani bemutatón az Acclaim végre több részletet is elárult a játékról (azt viszont nem meselték el, hogy mi lesz a helyzet a P52-es verzióval, azt meg sem említették). Először is, az újítás nemrég lezárult verseny teljesítményével rendelkezik, így akár a magyarázat is transzmissziójuk (legalábbis mi a fenti tény úgy

értelmezzük, hogy „ott a lét a lét, meg” – ha nem lenne Pauli Laer? –) Mindezt a helyi 17 szakasz helyett itt csak 12-vel versenyezhetünk. Abban ellenére, hogy a kezelést nem realizáljuknak tervezik, az autót azert alaposan szettírozhatjuk (arról azért nincs szó, hogy kieshetünk a versenyből). Az Xbox-verzió azért jelenik meg két nappal később, mert ennyi idő kell az Xbox Live-forgatás beállítására és tesztelésére.



XGRA

Fejlesztő: Acclaim Cheltenham

Megjelenés: 2003. nyár

Az Acclaim továbbfejleszti az Extreme G Racing sorozatát, megújítottan nagy változatban. Az eddigiek ugye az elképesztő sebességről szóltak, meg a mindentelő kunkorodó pályákról – itt azonban sokkal lassabbak lesznek, és a pályákon is szelődnek egy kicsit. Mindezt azért, mert inkább a harcra akarnak fókuszálni és több időt adni a taktikázásra – erre pedig nyilván nincs mód, ha mindenki (szó szerint) ezzel megy. Az új motorokhoz és pályákhoz természetesen új figyverek is dukálnak, ám ezek közül csak a villámszörét mutatták be. Az is újdonság, hogy immár egy kommentátor segítségével mindig tájékozott lehetünk az új, hogy mi történik a pályán – az ígéretek szerint személyében egy meglehetősen kárörvendő figurához lesz szerencsénk. A pályák egy része természetesen lesz: egyrészt az új kettő nyithatók el az utáunk haladás nagy öröme, másrészt pedig a különböző agresszív tárgyakat (például a gépágyúkat) lktathatjuk így ki. A bemutatott tartó figura szerint a játék fizikáján is változtattak, elmondása szerint „hardcore versenyfizika” lesz, akármit jelent is az. És a végére még mindig maradt egy újítás: immár változó meteorológiai körülmények között száguldozhatunk (akár óriási hóvihárral is).





SQUARESOFT® HÁZTÁJI

A jövőre ellen tavaly és augusztusban folytatódóan alkotott cselekménysorozatunkban (Playtime, vagy hogy hívták mindegy, már ügyis elévült) havi rendszerességgel foglalkoztunk kedvenc játékegyesítőnk, a SquareSoft éppen viseli holgaival. Most megint nagy a mozgólépcső feljűk, így lehet, hogy a közeljövőben felélesztjük ezt a szokásunkat.

Enix-SquareSoft esküvő

Az elmúlt év végén döbbenetes hír rázta meg a világot: a SquareSoft és az Enix egy sajtótájékoztatót bejelentette, hogy 2003. április 1-ével összeolvadnak, és az új vállalkozás neve Square Enix lesz. Az összeolvadás technikailag úgy zajlott volna, hogy az Enix részvényesével felvásárolja a SquareSoftot (!), és az eredeti terv szerint minden Square-részvényért 0.81-et adtak volna sajátjaikból. Ezt követte egy eddig – számunkra – ismeretlen tényező felbukkanása, a SquareSoft fő részvénytulajdonosa, bizonyos Masafumi Miyamoto személyében (abszolút nem összetévesztendő a Nintendónál őshonos Shigeru Miyamotoval). Az úriember ugyanis közölte, hogy az üzletből neki nagyon kevés haszna származna, ezért megvetozza az akciót. Pár napig úgy nézett ki, hogy ezzel az egész ügylet kútba esett, de végül sikerült megállapodni, a részvényarányt megemelték 1:0.85-re, így nagyon úgy néz ki, hogy bolondok napján – ami ugyebár kapitalistáknál egyben az üzleti év kezdete is – megiscsak létrejön a Square Enix. A cég elnöke Yoichi Wada (Square), alelnöke pedig Keiji Honda (Enix) lesz, míg a harmadik legfontosabb posztot Yasuhiro Fukushima (Enix) fogja viselni.

Az összeolvadásnak egyébként pusztán üzleti megfontolás volt az oka: az erőforrások egyesítésével, a fejlesztőcsapatok átszervezésével és hasonló manager-trükkökkel jennimilliárdokat tudnak megtakarítani. A játékosok felé tulajdonképpen nem is lesz különösebben érzékelhető a változás, a két cég sorozatait, és mindenki marad saját stílusánál és sorozatainál. Számunkra a legnagyobb pozitívum az, hogy a Square fordítói és terjesztői hálózatát fogják ezután használni, így várhatóan Európában is kapható lesz az új cég teljes kínálata (különben nem túl valószínű, hogy a Star Ocean 3 2005. előtt eljutna hozzánk...). Saját sikerüket prezentálendő a két cég közreadta eddigi dupla-platinum (azaz kétféle eladási rekordot elért) minősítést kapott játékaikat. Jól látható, hogy az Enix főként Japánban erős, míg a Square a tengerentúlon népszerűbb.

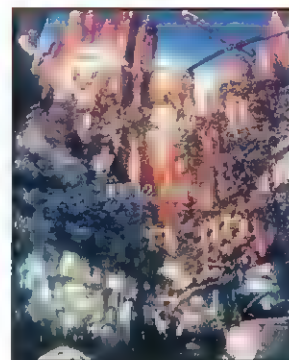


A főnökök: Wada, Fukushima, Honda

Név	Eladások Japánban (millió)	Eladások Japánon kívül (millió)	Összesített eladás (millió)
Final Fantasy VII	3.88	5.32	9.2
Final Fantasy VIII	3.69	4.35	8.04
Final Fantasy X	2.74	2.74	5.48
Final Fantasy IX	2.79	2.19	4.98
Dragon Quest VII	4.11	nincs adat	4.11
Dragon Quest III	3.78	nincs adat	3.78
Final Fantasy VI	2.62	0.81	3.43
Dragon Quest VI	3.2	nem jelent meg	3.2
Dragon Quest IV	3.1	nem jelent meg	3.1
Chrono Trigger	2.35	0.57	2.92
Dragon Quest V	2.8	nem jelent meg	2.8
Final Fantasy V	2.62	nem jelent meg	2.62
Dragon Quest II	2.42	nem jelent meg	2.42
Dragon Quest Monsters	2.4	nincs adat	2.4
Kingdom Hearts	0.85	1.4	2.3
Final Fantasy Tactics	1.34	0.84	2.18
Final Fantasy IV	1.82	0.34	2.16

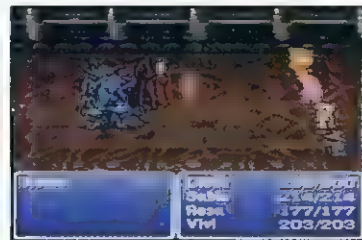
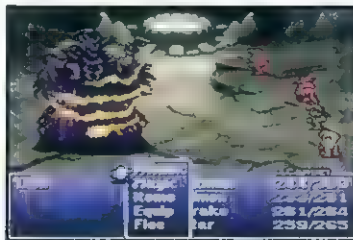
Mit hoz a jövő?

A sajtótájékoztatón kitértek jövőbeli terveikre is: mivel a Final Fantasy X-2 fejlesztése a végéhez közeledik, ezért egyre több embert irányítanak át a FF XII munkálataira. Erről jó szokás szerint semmit nem tudni, mindössze egy promóciós posztot adtak közre a japán Dorimaga magazinban, ezt itt láthatjátok valahol a környéken. Távoli lehetőségként két másik programról is beszéltek: tárgyalnak a Disney-vel a Kingdom Hearts folytatásáról, illetve – ha a FF X-2 sikeresnek bizonyul (ami szinte biztosra vehető) – akkor elkészítik a harmadik epizódot is. Azonban a különböző internetes pletykákkal ellentétben NEM készül új része (vagy legalábbis hivatalosan nem jelentették be) sem a Parasite Eve-nek, sem a Final Fantasy Tacticsnek (leszámitva persze az utóbbi GBA-változatát).



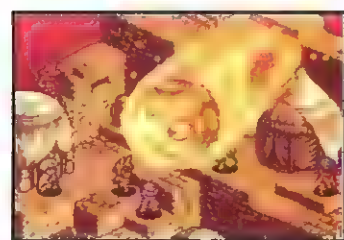
Final Fantasy Origins

A következőként Európában megjelenő Square-játék a Final Fantasy Origins lesz, vagyis az eredetileg NES-re és SNES-re megjelent FF I és II felújított változata, méghozzá PSX-re. Ez hozzánk márciusban jut el, és érdekes módon az amerikaiaknak ugyanerre még fél évet kell várnia. A felújítás ebben az esetben CG-videókat, egy szórny-adatbázist, különböző galériákat és valamivel jobb grafikát jelent. Rajongóknak kötelező, hiszen a második rész eddig semmilyen formában nem jelent meg angolul.



Final Fantasy Tactics Advance

Bár korábban mindenki azt hitte, de a FFTA-nak szinte semmi köze nincs az eredetihez, leszámítva persze azt, hogy ez is egy körökre osztott stratégia lesz. A történet három japán kislányról kezdődik, akik egy Final Fantasy című könyv elolvasása után azt kívánják, hogy bárcsak falujukkal együtt átkerülnének annak világába – természetesen amikor ez megtörténik, akkor már nem örülnek annyira a helyzetnek. Innentől kezdve azért kell harcolniuk, hogy visszakérüljenek otthonukba, vagy legalábbis itt építsenek fel egy új otthont. Marche, Mewt és Ritz mellé hamarosan csatlakozik pár idéltlen figura, például egy Mont Blanc nevű mog, illetve Shara, egy ijszlány a veela fajból (ők a nyulakhoz hasonlítanak). A harc a régi epizódhoz hasonlóan körökre osztott lesz, a négyzetekre bontott pályán mozgathatjuk karaktereinket. Fontos, hogy a világ egyes tájain eltérő törvények, harci szokások vannak érvényben: néhol nem szabad lopni, máshol a sebző mágiát alkalmazzák, vagy éppen egy bizonyos tárgyat használni. Persze lesznek olyan karakterek, akikre ez nem vonatkozik, ők néhány helyszínen megnyerhetik nekünk az egész utközetet. Lehetőségünk lesz idezni is, ehhez fel kell keresnünk az adott istenséget, hogy elkerhessük tőle az esszenciáját tartalmazó kristályt. A hozzánk csatlakozók kasztját bizonyos helyeken megváltoztathatjuk, ezzel fejlesztgethetjük őket és csatlakozhatunk különféle klánokhoz is. Amikor otthonunk, St.



lvalice átkerült ebbe a világba, egyes darabjai szétszóródtak – ezeket kell megkeresnünk, hogy rendbe hozzassuk a falut. Ahogy a Dark Cloudban is, itt is bárhol elhelyezhetjük a megszerzett elemeket, bár hogy ennek milyen hatása lesz a sztorira, azt még nem tudni. A játék Japánban Valentin napján, azaz február 14-én jelenik (illetve jelent) meg – a GBA SP-vel egyszerre. Sőt, lesz egy korlátozott számban elérhető verzió, amit az új kézikonzollal együtt lehet megvásárolni.



MÉG EGY KÖR A CAPCOM GC-JÁTÉKAIRÓL

Múltkor számunkban már vidám mosollyal adtuk hírül, hogy a Capcom egy rakás új játékot jelentett be GameCube-ra (a trailereiket most meg is nézheted a DVD-n). Ez még azért annyira nem volt nagy hír, lévén jobbra most már naponként jelentenek be egy rakás játékot – a vidám mosolyra inkább az adott okot, hogy **MILYEN** játékokról is van szó, nemkülönben az, hogy a Capcom a legnagyobb koponyáit állította hozzájuk csatasorba. A sajtótájékoztatójuk egyébként a szokásos módon zajlott: mosolyogtak a projektvezetők, kattogtak a vakuk, és közben olyan döbbenetes informatív kijelentések hangzottak el, hogy például adott játékban a világ megmentése a feladat. Minket nem zavar a korai öregedés, így ennél azért jóval többre voltunk kíváncsiak, és sikerült addig zaklatnunk a magyar disztribútort, amíg valahogy elintőzte, hogy valami helyi latenség foglalja közön kicsinyes kérdéseinkkel. (Ildinek csóki!) A még folyó fejlesztésekről szóló infók manapság már jóval kevésbé publikusabbak, mint mondjuk Oszama papa aktuális tartózkodási helye, így tehát önkéntes áldozatunk, Kobayashi-san kábé annyira volt informatív, mintha a japán védelmi minisztert kezdtük volna arról faggatni, hogy szándékukban áll-e ismét megtámadni Pearl Harbort – de azért pár dolgot csak sikerült kihúznunk belőle:

A Capcom egyike a legnagyobb független kiadóknak, a többiekkel ellentétben viszont nem szokásuk átportolni a játékaikat több platformra. Miért nem csináltak multiplatform-verziókat? Üzleti megfontolás áll a dolog háttérében, vagy csak simán arról van szó, hogy egyes rendszerek előnyeiket akarjátok kihasználni?

– Ugyan számos címünk jelenik meg több platformon is (példának okáért itt van mondjuk a Capcom vs SNK 2), a legtöbb játékunk tényleg egyetlen hardverre készül, mert úgy érezzük, hogy az passzol a legjobban az adott játékhoz. Egy új projekt elindításakor két alapvető kérdést teszünk fel magunknak: mit akarunk elérni, és melyik gép képes ezt a legjobban megvalósítani? Természetesen figyelembe vesszük az adott formátum sajátosságait is.

Miért pont a GameCube-ot választottátok ennek az öt, elsősorban felnőttek számára készülő játék platformjának?

– A fentebb vázolt okok miatt. Hogyan segíti a Nintendo a munkátokat? Adnak esetleg valami speciális támogatást a Production Studio 4 számára?

– Természetesen nagyon jó a kapcsolataink a Nintendoval, és ugyanúgy biztosítják számunkra a megkívánt technikai hátteret, mint az összes többi hardvergyártó. Elvégre a gyártóknak is ugyanolyan érdeke, hogy a platformjukra megjelenő játékok a lehető legjobbak legyenek.

Azt tudjuk, hogy a Resident Evil 4 kizárólag GameCube-on fog megjelenni, de mi a helyzet a másik négy játékkal? Tervezték PS2- vagy Xbox-változatok kiadását?

– Erről pillanatnyilag sajnos nem tudok semmit mondani.

Aha, helyben is vagyunk. (Időközben egy interjúban aztán már annyit elmondtak, hogy a játékok nem exkluzív GC-címek, de hivatalosan egyelőre nincs szó arról, hogy bármely más platformra is készüljenek.) Annyit esetleg meg lehet tudni, hogy Game Boy Advance-verziót terveztek-e valamelyikből, és ha igen, akkor az együttműködik-e a „nagy testvérrel” a GC-GBA kábelen keresztül?

– Erről pillanatnyilag sajnos nem tudok semmit mondani.

Nyamm. Közelítsük meg akkor esetleg direkt módon a témát: nincs esetleg valami különleges meglepetésed, amit a közelgő E3 előtt is felfedhetsz előttünk? Legalább annyi, hogy tervezitek-e egyéb platformok megtámogatását is hasonló „játékcsoportokkal”?

– Erről pillanatnyilag sajnos nem tudok semmit mondani.

Nyamm-nyamm. Akkor csapjunk egyenesen a levesbe: azt csiripelték a madarak, hogy titokban készülget néhány játék a Capcomnál Cas Ra, Glass Rose és Project Devil munkacímeken. Esetleg ezek egyike valamelyik GC-játék megfelelője? Ha pedig nem, akkor mondanál valamit nekünk róluk?

– Az E3-on valószínűleg hallani fogtok ezekről a játékokról.

Jó, akkor maradjunk a GC-játékoknál. A P.N. 03 tiszta akciójáték, vagy esetleg van benne valami egyéb is, mint mondjuk egy kevés RPG-elem, amúgy Devil May Cry-módra?

– A P.N. 03 totális akciójáték. A legkönnyebben úgy lehetne leírni, hogy a játékmene olyan, mint egy klasszikus arcade lövöldözős játéké, csak ez egy 3D sci-fi világban játszódik.

Mondanál valamit a játék sztorijáról?

– Hát túl sokat most még nem adhatok ki róla, de annyit hadd mondjak, hogy a játékosok úgy fogják érezni, hogy a hangsúly az akcióra helyeződött, és a játékmény fontosabb volt, mint a sztori.

A Dead Phoenixben a játékos teljes szabadságot kap a repedéshez, vagy egy előre megszabott „alagútban” fog repülni, mint mondjuk a Panzer Dragoonban?

– Inaba-san (Inaba Atsushi, a játék producere) azt mondja, hogy nem lesznek a Panzer Dragoonhoz hasonló megkötések. A karakter szabadon repkedhet körbe az égen, legalábbis annak függvényében, hogy egy adott pályát milyen nagyra méretezték. Biztos benne, hogy a játékosok élvezni fogják a repülés szabadságát, és ők gondoskodni fognak róla, hogy a játékmény valóban hasonlós legyen az igazi repüléshez.

A Viewtiful Joe nekünk európaiaknak egy kicsit túlságosan is japánnak tűnik. Tervezték a megjelenését Japánon kívül is?

– Persze, a játék az USA-ban és Európában is kijön, valamikor az év vége felé.

A Killer 7 talán a legstilisusabb grafikájú játék, amit valaha is szerencsénk volt találkozni – teljesen lehídtunk attól, amit láttunk belőle! Mondanál valamit arról, hogy a designerek honnan vették az ötletet hozzá?

NIROYUKI KOBAYASHI



A Studio 4 producere. Korábban részt vett a Devil May Cry és a Dino Crisis elkészítésében PlayStationre, valamint az 6 nevéhez fűződik a GC-n Resident Evil is. Mint látható, jobbra fejlődő életmódot folytat – nyilván a Resident Evilből adódó szakmai ártalomként. Amikor epp nem a nekiszegezett kérdéseink elől folytat sikeres kitérő hadműveleteket, akkor a Dino Crisis 3-on (Xbox), és természetesen a GC-re készülő további Resident Evil-ekkel tölti az idejét.

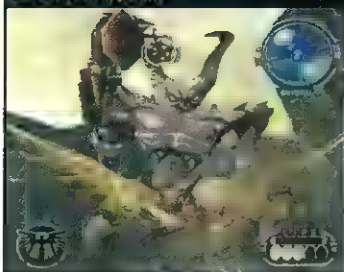
– A játékok együtt fejlesztjük egy Grasshopper Manufacturer nevű külsős csapattal. Ők korábban már számos különleges stílusú, minőségi játékot készítettek, és felhívták magukra Mikami-san (a Studio 4 nagyfőnöke) figyelmét. Ő nevezte ki Goichi Sudát is a játék rendezőjének.

Tudnál valamit mondani nekünk a főhős, Harman Smith hét részre szakadt személyiségéről? Például amikor személyiséget vált, azzal megváltozik a fizikai megjelenése is?

– Erről pillanatnyilag sajnos nem tudok semmit mondani.

Aha, ismét a régi nóta. Reméljük az E3-on jóval beszédesebbek lesztek. Addig is köszönjük, hogy időt szakítottál az olvasóinkra.

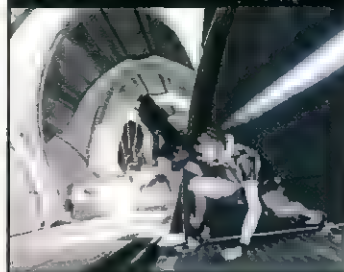
Dead Phoenix



Killer 7



P.N. 03



Viewtiful Joe



Jövőnéző - PlayStation2

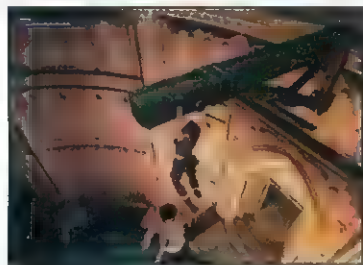
A Sony-nak a konzolpiacon semmiféle oka nem lehet az aggodalomra: január elején szállították le az ötvenmilliomodik PS2-t a boltokba, és ezt limitált kiadású színes változatokkal tették emlékeztetővé. A Hírek rovatunk végén található táblázat a PS2-k elkészítő terjesztési ütemét foglalja össze, amelyben az adatok milliós nagyságrendben értendők. (Természetesen ez a kereskedőkhöz leszállított példányszámokat jelenti, melyek egy része az adott időpontban még nyilván nem került eladásra). Ebből látható, hogy az iram nemhogy nem lassult, hanem tovább növekedett – a tavalyi év végén már négy hónap elegendő volt, hogy világszerte tízmilliót szórjanak szét az üzletekbe. (Hasonló növekszik a konzol népszerűsége szűkebb fertályunkban is: a Sony Hungaria adatai szerint idén kábé két és félszer nagyobb eladásokat produkáltak PS2-ből, mint a tavalyi év hasonló időszakában.) A táblázatot böngészve nyilván sok érdekes következtetést lehet levonni, mi – derék óvilági lokálpatriótaként – csak egy dolgot említenénk meg: immár 33%-kal van több PS2 Európában, mint Japánban, ezért talán ideje lenne, hogy a kiadók kicsit kedveskedjenek ennek a régióknak is. Mondjuk úgy, hogy kulcsfontosságú játékaikat nem évekig lokalizálják (gondolunk itt elsősorban az RPG-kre, mint mondjuk a Xenosaga vagy a Dragon Quest-ek) – vagy ha ehhez a szokásukhoz ragaszkodnak, akkor mostantól várjanak helyettünk inkább a japánok... :-)

Az idei évet illetően vannak szép nagy kérdőjelek a PS2 programkínálatában (például, hogy mit terveznek az év végére – de ezek a válaszok szokás szerint a májusi E3-on szoktak elhangzani), de mindenképpen említésre méltó, hogy nálunk is kipróbálhatóvá válik az internetes játék az ezt támogató programokkal. A Metal Gear Solid 3 az E3-on fog bemutatkozni, és valószínűleg ugyanez a helyzet a Final Fantasy XII-vel és a Gran Turismo 4-vel is (bár ezek az eddig közölt információk szerint csak jövőre jelennek meg).

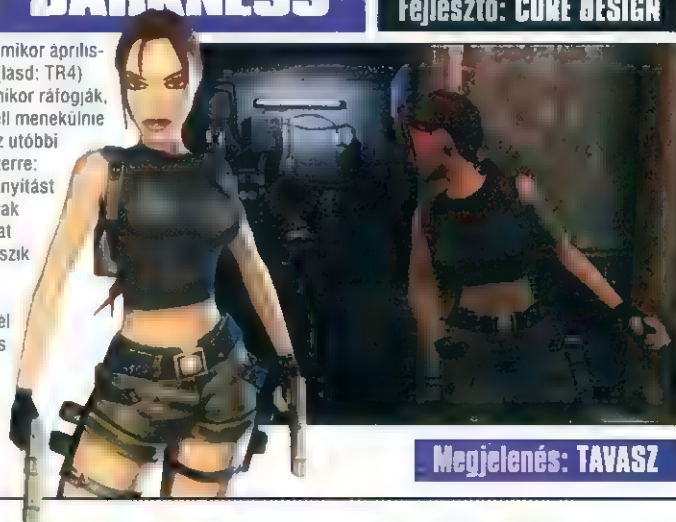
TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS

Kiadó: EIDOS
Fejlesztő: CORE DESIGN

Bármilyen hihetetlen is legyen, az új Tomb Raider nem készül el időre, most éppen "valamikor áprilisban" a hivatalos világpremier dátuma. Lara baba az egyiptomi piramisomlást követően (lásd: TR4) befelé fordul, agresszív és kicsit talán depressziós is lett. Mindez tovább fokozódik, amikor ráfogják, hogy ő ölte meg egykori mentorát, Von Croyt, és minden felszerelését hátrahagyva el kell menekülnie udzsoi elől a párizsi éjszakában, majd onnan tovább, Prágába. A Core is érezte, hogy az utóbbi részek már túl egyformára sikeredtek, ezért most aztán elég sok változást kapunk egyszerre:



lehet majd lopakodni – lesből nyakat torni, pusztá kézzel verekedni és falat mászni. Az irányítást meglehetősen áttírták, a különböző tárgyak használatához például nem kell gombokat nyomogatni, Lara automatikusan cselekszik helyettünk. A trendet formáló kamerarendszert is megreformálták, rögzített nézőpontok is lesznek, hogy a játék minél filmszerűbb legyen. És akkor még nem is említettük Curtis Trentet, a másik játszható karaktert, aki rengeteg lőfegyverrel, valamint egy varázserejű pajzsral lesz felszerelve – ez már tényleg nem a régi Tomb Raider...



Megjelenés: TAVASZ

FINAL FANTASY X-2

Kiadó: SQUARESOFT
Fejlesztő: SQUARE ENIX

A SquareSoft első direkt folytatása (már ami a FF-szíriát illeti) szépen készülget, és egy decemberi játékszoon több részletet is elárultak a programról. Talán a háttértörténet lehet a legérdekesebb: két évvel járunk az FFX vége után, amikor szereplőink már egy teljesen átalakult világban élnek. Sin elpusztult, az Aeonok eltűntek, a yevonita vallás pedig teljesen megváltozott, immár a templomokban is aktívan használják a gépeket. A világ nagy részét újjáépítették, és a kalandosabb életre vágyók egy új hobbinak hódolnak, a múlt egy-egy eseményét filmként bemutató Sphere-ek után kutatnak. Yuna és Rikku is felcsapnak Sphere-vadásznak, harmadikként pedig egy Pain nevű, fekete bőrűcsúcsot viselő hölgy tart velük (a játék elején főként más sphere-vadász csapatokkal kerülünk szembe). A többiek is megvannak persze: Wakka és Lulu összeházasodtak, első gyermeküket várják, Kimahri pedig a Ronso törzs vezetője lett. Persze nem lehet minden békés és idilli, mert az új yevonita vallást elvetők egy szövetséget alkottak, és a két fél között egyre inkább elmérgesedik a viszony. Mivel a FFX-2 az eredeti játék lineáritását teljes mértékben elveti, ezért bármelyik felhez csatlakozhatunk. Már a játék kezdetén lesz egy repülőnk, amit Rikku Al-Bhed rokonai üzemeltetnek (köztük egy Shinra nevű sráccal, aki úgy néz ki, mint "a bena" a Ponyvaregenyből...)



Megjelenés: TÉL

ZOE2: THE 2ND RUNNER

Kiadó/fejlesztő: KONAMI



Hideo Kojima nem csak a Metal Gear Solidok felett bábáskodik, de két éve – mintegy mellékesen – összehozta a ZOE-t, ezt az izgalmas, ám sajnos igen rövid meches játékot. Ennek a folytatása lesz a 2nd Runner, amiben már három nagy helyszín sok tucatnyi pályáján kuzdhatunk (a Jupiter Callisto nevű holdján, a Mars Deimos nevű holdján, és végül magán a vörös bolygón is), úgyhogy remélhetőleg a szavatossággal nem lesz gond. Orvosolták az ellenfel-hiányt is (a regiben a főellenfegek kívül mindössze három típussal találkozhattunk össze), csak a Japánban kiadott kétpályás demóban három új lény tűnt fel. A harcrendszeren is csiszoltak: bár ugyanazzal a robottal – Jehuty-val – fogunk harcolni, új taktikákat és fegyvereket vehetünk be. A másodlagos fegyverek (ezekhez lőszer kell, amit a pályákon szétszórva találhatunk) listája teljesen lecserélődött, az újak közül említésre méltó az a cucc, amivel teleportálhatunk, illetve az, amivel a távol levő ellenfeleket húzhatjuk oda magunkhoz. Ha pedig már ott van, akkor lehetőségünk lesz megragadni, majd több célra felhasználni: bunkóként használva csapkodhatunk vele, pajzsoként bevetethetjük, de elkezdhetünk porogni is, letarolva magunk körül mindenkit. A grafika is megváltozott, a cel-shading eljárást alkalmazták, méghozzá igen stílusosan.



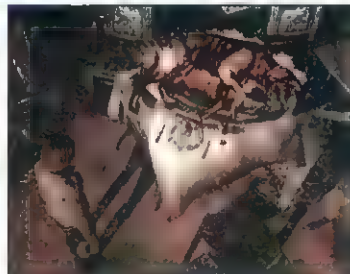
Megjelenés: TAVASZ

SILENT HILL 3

Kiadó/fejlesztő: KONAMI



Ahogy közeledik a Silent Hill 3 megjelenése, és ahogy a Konami egyre több részletet árul el róla, úgy válik egyre nyilvánvalóbbá, hogy a nyerő formulán nem sokat változtattak, csak a korítést alakították át. A harmadik részben egy Heather nevű fiatal lányt irányíthatunk, aki egy hetköznapos városkában él, habár egyelőre még nem tisztázott, hogy vajon ez azonos-e az eddigi részek Silent Hill-jével. A játék elején, egy vídamparkban minden a megszokott "rend" szerint halad: mindent kód lep, a rádióból kiszűrődő statikus zajok jelzik a közelgő szörnyeket, a szemcsés kép, illetve az elhagyatott attrakciók között keresgélő zombik és szétszaporított fejű kutyák pedig megadják a félelmetes alaphangulatot. Túl sok mindent itt nem találhatunk, és nemsokára mindenképpen el fogunk halálozni – ekkor derül ki, hogy ez valójában csak egy álom volt. A kép visszavált az igazi világunkra (semmi szemcsésesség, semmi kód), és Heather elindul hazafelé. Ekkor egy ismeretlen férfi szólítja meg, aki elől Heather visszahátrál a bevasárlóközpontba – és ekkor változik meg ismét a színtér, újírt átkerülünk ebbe a félelmetes, véres horror-világba. A sztoriról egyelőre nem sokat tudni, de a játék ugyanolyan borzongatónak ígérkezik, mint az előző részek. Új lenyek, új fegyverek (lesz langszoro is!) és teljesen új fejtörők várnak ránk, mindez a már szokásosan elvárható fantasztikus grafikával egybekötve.



Megjelenés: NYÁR

EVERQUEST ONLINE ADVENTURES

Kiadó/fejlesztő: SONY



Mivel a Final Fantasy XI sorsa meg mindig nem dől el, és az sem valószínű, hogy a Star Wars Galaxies idén megjelenik, úgy néz ki, hogy az EQOA nem csak az első, de sokáig az egyetlen kizárólag online játszható RPG lesz PS2-n. A játék virtuálisan mintegy 520km²-es területen zajlik, és a kilenc játszható faj, valamint a 14 kipróbálható kaszt biztosan elegendő lehetőséget kínál mindenkinek, hogy megalkothassa álmai hősét. Több ezer küldetés, 1.400 eltérő különleges képesség (speciális támadások, szakértelmek, varázslatok) és 250-nél is több eltérő szörny vár a bátor kalandorokra, akik akár ötezen is kóborolhatnak egyszerre a világban. A fentieknek köszönhetően a játék akár évekig tartó elfoglaltságot kínál mindenkinek (a maximum szint elérését 700 óra környékére saccolják), bár kisebb hátulütői azért vannak a dolognak. Ezek közül a legfontosabb, hogy a szolgáltatás havidíjas, ami várhatóan tíz euró lesz. A másik nem annyira tetszetős dolog a grafika, ami a program természetéből adódóan persze nem lehet olyan szép, mint egy egyjátékos RPG-é, de a képeken látható kopár vidékek azért még kicsit csúnyácskák. A játék támogatja a modernes kapcsolattal rendelkezőket is, és a beszélgetéshez bármilyen számítógépes (USB-bemenettel rendelkező) billentyűzetet lehet használni.



Megjelenés: NYÁR

TENCHU: WRATH OF HEAVEN (Activision)

Ninjaszimulátor, ezúttal három szereplővel, RPG-jellegű karakterfejlődéssel és hatféle kooperatív móddal ellátva.



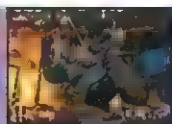
RED DEAD REDEMPTION

ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN (Cinemaware)

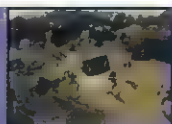
A C64-es szuperjáték visszatér, természetesen feljavított grafikával, több akcióelemmel és kidolgozottabb gazdasági résszel.



CHAMPION



DYNASTY TACTICS 2



XENOSAGA (Namco)

A Square-féle Xenogears előzménye, egy elképesztően hosszú szerepjáték, annyi kiegészítővel és beszélgetéssel, amit még egy programban sem tapasztalhattunk.



U.S. NAVY SEALs

DARK CLOUD 2 (Sony)

Cel-shaded grafikát használó szerepjáték két főhőssel, az első részből ismert városépítéssel, és minijátékként haltenyészéssel.



Jövőnéző - Xbox

A Microsoft első éve túrheterően sikerült a konzolpiacon – a nyolcmillió eladott géppel ugyan a Sonyt utolérni soha nem fogják, de egy új versenyzőtől szép teljesítmény, hogy a Nintendőt sikerült megelőzniük. (Utóbbi két cég amúgy különböző adatokra támaszkodva többször is kijelentette, hogy világviszonylatban ők vannak a második helyen.) Amerikában és Európában az Xbox vezet (persze csak saját kis különversenyükben),

Japánban viszont még mindig igen csehül állnak. A decemberi eladások azonban a Microsoft felé billentették a mérleg nyelvét, Amerikában 400.000-rel több gépet adtak el, Európában 2:1 arányban, Ausztráliában pedig 7:1 arányban múlták felül a GameCube-ot. Ez főként a két Sega-játékkal (Sega GT 2002, Jet Set Radio Future) egybecsomagolt, változatlan árú pakknak volt köszönhető, ami egyébként néhány nagyobb boltban nálunk is hozzáférhető. Egyébként ennek ellenére az Xbox-részleg még mindig veszteséges, sőt, majdnem meg is duplázták az előző félévi deficitet.

2003 legnagyobb durranása minden kétséget kizáróan a Halo 2 lesz, amely – szokás szerint – az eddig legszebb grafikájú program lesz Xboxon, de remélhetőleg az online játék is hasonló színvonalat hoz. Minden sikeres programnak érkezik a folytatása (lesz Amped 2 és RalliSport Challenge 2 is), és az E3-on is sok új bejelentésre számíthatunk. Csak ízelítőként megemlítenénk a Counter-Strike-ot, eztán egy internetes és egy hagyományos szerepjátékot a Microsofttól, az Unreal Championship alkotóinak új FPS-ét, és a Tecmo, valamint a Rare új játékait.

HALO 2

Kiadó: MICROSOFT
Fejlesztő: BUNGIE



fégyvereket (géppisztoly, távcsővel felszerelt rohampuska), új járműveket (szállítójármű, láncotalpas hómjáró, ATV) és azt, hogy ezzel a játékkal akarja a Microsoft bemutatni, hogy online szolgáltatásuk, az Xbox Live mire is képes.

Az idei év leginkább várt Xboxos programja a már a 2.5 milliós eladásokat is túlépelt Halo folytatása lesz. Az amúgy is fantasztikus játékot minden téren feljavítják, a teljesen új engine-nek köszönhetően az árnyékolási rendszer még a Splinter Cellben látottakat is felmulja (a fényeket itt is ki lehet majd löni), ráadásul a tereptárgyak egy része is lerombolhatóvá válik. Persze ennél sokkal fontosabbak lesznek a játékmenetet érintő változások. Master Chief természetesen visszatér – és az új részben nem csak páncélját cseréli le, de eddig nem látott dolgokra is képes lesz. Fégyvereit leeresztve futásnak eredhet, a sarkokon beleshet, és közel-harci támadásai is sokrétűbbek lesznek. Új ellentelkekkel is szembe fogunk kerulni, ilyen lesz a majomszerű Brute, vagy a Covenant vallási vezetőiként funkcionáló Prophetek. A harc a Földön kezdődik, de később küzdhetünk egy úrállomáson, a Holdon, és a játék vége felé az idegenek anyabolygóján is körülnézhetünk. Es akkor még nem is említettük az új



TÉL

DEUS EX 2

Kiadó: EIDOS
Fejlesztő: ION STORM



Noha FPS-nézetet használ, a Deus Ex 2 egy igazi cyberpunk szerepjáték lesz: a sötét jövőben járunk, 15 évvel az előző rész vége után. Alex Denton lesz a karakterünk (férfi és nő is lehet), az előző rész hősnéke fiatal testvére. A sztoriról még nem sokat árultak el, mindössze annyit, hogy rendkívül bonyolult lesz, sok szereplővel, akik mind a saját érdekeiket tartják szem előtt. Bár az első rész is igen sok lehetőséget engedett a játékosnak, ezúttal még nagyobb lesz a mozgásszabadságunk: a projekt vezetője, Warren Spector ígérete szerint végig lehet jutni a játékon úgy is, hogy csak néhány embert ölünk meg. A pacifisták használhatnak altató és kábító hatású fégyvereket, de a Splinter Cellt idéző árnyékolásnak köszönhetően a lopakodás is hasznos lesz. Ráadásul a Havok névre hallgató fizika-szimulátornak köszönhetően a játékban minden tárgyat megmozgathatunk (barikadot építhetünk magunknak, vagy egy hordót tologatva és a mögött bujkálva észrevétlenül haladhatunk előre). A mesterséges intelligenciát is továbbfejlesztik: a többi karakter képzetétől és aktuális elfoglaltságától függően figyel majd a zajokra, illetve más feltűnő dolgokra (például egy elit őrneke feltűnik az említett hordós trükk, viszont egy bőszen kísérletező tudos mellett jó eséllyel el is sétálhatunk).



ŐSZ

PROJECT GOTHAM RACING 2

Kiadó: MICROSOFT
Fejlesztő: BIZZARE CREATIONS



Bar az eredeti PGR is igen sikeres lett, a fejlesztők ezúttal tényleg beleadnak apait-anyait. A második részen háromszor annyian dolgoznak, és nyolc hónap helyett két teljes évük van a program elkészítésére – így aztán nem véletlen, hogy nagy dolgokat várunk tőlük. Eddig három várost jelentettek be (Hong Kong, Edinburgh, Moszkva), de várhatóak továbbiak is – minden helyszínen 13 pályát próbálhatunk ki. Az autók listáját egyelőre nem adták közre (a képeken Porsche-, Mercedes- és Ferrari-modellek láthatók), de megígérték, hogy az előd által nyújtottnál nagyobb lesz a változatosság. Sokan kifogásolták az első rész nehézségét, ezért aztán ezen is állítgatnak, hogy ne kelljen százszor megpróbálnunk a későbbi versenyeket. Természetesen a PGR2 játszható lesz online is (a Microsofthoz egy húszfős csapat segít a Bizarre-nak a játék ezen részében): nyolcfős futamokat, valamint változatos online játékmódokat ígérnek.



TÉL

FABLE

Kiadó: MICROSOFT
Fejlesztő: BIG BLUE BOX



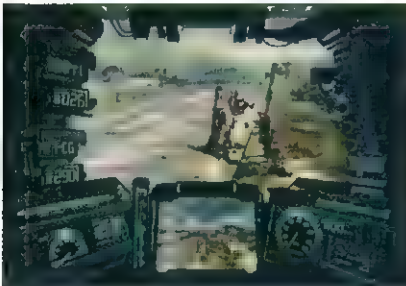
A korábban Project Egoként ismert RPG idén végre megjelenik, remélhetőleg forradalmasítva a szerepjáték-műfajt. A Fable-ben ugyanis valóban eljátszhatunk bármilyen szerepet: fiatal srácként indulunk, és mire sikerül teljesíteni a fő küldetést (mely kilenc fejezetre lesz osztva, ezek között fogunk öregedni), már akár hatvanadik évünket is betölthetjük. Ezen idő alatt bárhol is viselkedhetünk; a világ minden lakója, akivel kapcsolatba kerülünk, kialakítja rólunk véleményét, és adott esetben azt tovább is adja. Elérhetjük, hogy egész falvak féljenek tőlünk, de akár azt is, hogy mi legyünk a fiatalok bálványja, a nők vágyainak tárgya. Karakterünk kinézetének alakítása teljes egészében rajtunk múlik, és persze ez is befolyásolja a többiek viszonyulását hozzánk: nem mindegy, hogy arctetoválásokkal és egy óriási bárdal lépünk oda valakihez, vagy sórhassal és borostával. Ráadásul státuszunkat az Albionban vándorló többi hőshöz való viszonyunk is befolyásolja – szélveszként terjed a híre a vidéken, ha legyőzzük az egyiket, vagy épp ellenkezőleg, ha kimentjük valamilyen veszélyből. Mindehhez valósidejű harcok (általában az Onimushát említik hasonlításukkal), összetett magia-rendszer és fantasztikus grafika járulnak



TÉL

STEEL BATTALION

Kiadó: MICROSOFT
Fejlesztő: CAPCOM



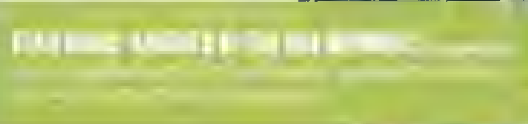
Igen, ez az a játék, amit csak a negyven gombot, két kart és három pedált tartalmazó hatalmas kontrollerral lehet irányítani. És igen, ez az a játék, ami körülbelül 45.000 forintba fog kerülni. A fejlesztők vezetője, Atsushi Inaba úgy tervezte meg a játékot, hogy semmiféle kompromisszumot nem volt hajlandó kötni, a felduzzadt arcedula ellenében az eddigi legrealisztikusabb (ha lehet ilyenről beszélni) mech-szimulátort kapjuk. A kontroller világitó gombjai, a folyamatosan látszó információs képernyők, a realisztikus grafika és az 5.1-es Dolby hangzás mind-mind azt az érzetet erősíti, hogy egy óriási gépezet belsejében ülünk. Amennyiben elhalálozunk, pár másodpercünk van, hogy megnyomjuk a katapultáló gombot (ami persze kis plasztik fedő alatt van), mert ha bennünk a gépben, akkor vége a karrierünknek – a játék szemét módon letörli az elmentett állásunkat! Pontosan két tucat – a beszámolók szerint pokoli nehéz – küldetés vár ránk, melyek során összesen húsz különböző járművet próbálhatunk ki. Noha a grafika elsőre nem túl látványos, a fejlesztők nagy figyelmet fordítottak a realisztikus kinézetre. Sajnos a magas ár miatt sokan nem fogják kipróbálni a Steel Battalont, pedig nagyon úgy néz ki, hogy egy egészen fantasztikus, eddig sosem tapasztalt élménnyel lesz gazdagabb, akinek mégis megadatik a lehetőség.



TAVASZ

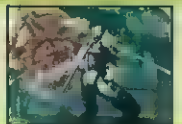
MOTOGP 2 (THQ)

A fantasztikus online motoros program második része több pályával, feljavított grafikával és Xbox Live-opciókkal.



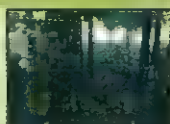
NINJA GAIDEN (Tecmo)

Eszelős grafikájú hentelős akciójáték, az 1988-as eredeti feldolgozása falon futással, shurikenekkel, és persze Ryu Hayabushával.



KINGDOM UNDER FIRE: CRUSADERS (Phantagram)

Különös stratégia-akció keverék: először megtervezzük a hadjáratot, aztán vezettük a sereget – mindezt akár online is.



RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD (Ubi Soft)

Egy "igazi" Tom Clancy-játék, ahol egy csapat kommandósnak kell a gonosz terroristák ellen vezetnünk.



Jövőnéző - GameCube

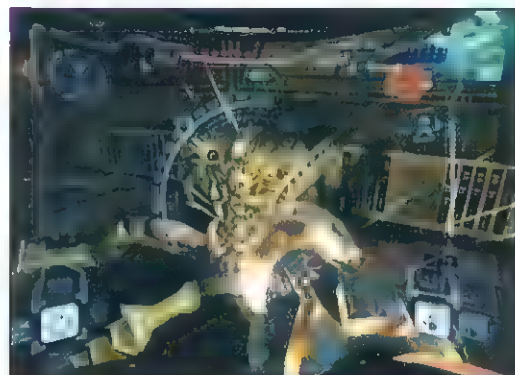
A Nintendo bizony eléggé elhanyagolta Európát a tavalyi évben. Sem a Metroid Prime, sem a Resident Evil 0, sem a tengerentúlon váratlan sikernek bizonyuló Animal Crossing nem jutott el hozzánk (sőt, ez utóbbi nem is fog, mondván, hogy „rétegtétel” – ehhez képest Amerikában már 350.000 példányban kelt el, ami azért már egy eléggé vastag réteg). No sebj, legalább most első félévben nem lesz hiány elit GC-játékokban – a legnagyobb várakozás persze a Zeldát kíséri, ami elvileg május 3-án jelenik meg. Az év végére egyelőre nem sok nagy nevük van, de az E3-on valószínűleg több új programot is bejelentenek, és talán már be is mutatnak olyan játékokat, mint a Mario Kart, a Pikmin 2, a GC-s Pokémon, esetleg a Mario 128 néven futó Miyamoto-projekt.

Satoru Iwata, a Nintendo elnöke nemrég igen visszafogottan nyilatkozott, mondván az erre az üzleti évre tervezett eladásokat (azaz: tízmillió eladott gép március 31-ig) várhatóan 10%-kal fogják alulmúlni, és körülbelül ekkora mértékben maradnak el az 55 millióra tervezett szoftvereladásoktól is. Ráadásul az elmúlt fél év bevételeinek nagy részét a Rare eladásából befolyt összeg teszi ki – és még a Zelda sem úgy szerepelt Japánban, ahogy várták (a legpesszimistább jóslatok is egymillió eladással számoltak, de még a 600.000-et sem érte el). Persze a GBA-nak, és az újabb, minden eddiginél dühödtebben tomboló Pokémon-láznak köszönhetően nagy gáz nincs (utóbbi programok viszont – együttesen – már majdnem négymilliónál vannak).

METROID PRIME

Kiadó: NINTENDO
Fejlesztő: RETRO STUDIOS

Már többször is beszámoltunk az első háromdimenziós Metroidról, ami szinte minden év végi szavazásban, összesítésben elnyerte az év játéka címet (igaz, végül nem került fel az Amerikában legsikeresebb programok tizes listájára). A szuper-játékban a sorozat hősnőjét, Samus Arant fogjuk irányítani (főállásban bérnyíkos, mellékállásban pedig néha megmenti a galaxist különböző idegen lényektől), akinek egy eddig fel nem térképezett bolygón, a Tallon IV-en kell megállítani a sokadára szervezkedő ürkalózatokat. Természetesen felszerelünk a játék elején elveszik, és darabonként kell visszaszerezniük fegyvereinket, különleges látást biztosító vizorjainkat, illetve más cuccainkat. Noha a játék belső nézetet használ, nem egy szokványos FPS-ről van szó – ugyanis a kalandelemek és a felderítés igen fontosak lesznek. Mivel szinte kivétel nélkül mindenki dicsérte a játékot, most már mi is nagyon fenjük rá a fogunkat. Remélhetőleg a Nintendo tudja tartani a – már többször elhalasztott – március végi megjelenést



Megjelenés: TAVASZ

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

Kiadó: SQUARESOFT
Fejlesztő: GAME DESIGNER'S

Végre napvilágra kerültek az első hírek a GameCube-ra készülő Final Fantasyról. Mivel a játékot egy újonnan összeállított csapat készíti, a Crystal Chroniclesnek nincs sok köze a szokásos FF-sémához, kezdve például azzal, hogy támogatja a többjátékos-módot – sőt direkt erre is lesz kihegyezve! A játék egy olyan világban játszódik, amit mérgező köd bont – az emberek csak azért maradhattak életben, mert az egyes településeken levő kristályok megvédik őket a halálos gáztól. Am a kristályok elhasználódnak, ezért minden évben fel kell őket tölteni egy Mana Water nevű folyadékkal. A gond csak az, hogy a Mana Water nagyon ritka, ezért évente egy expedíciót kell indítani újabb források felkutatására. Egy ilyen négyfős kommandót irányíthatunk a játékban. A képek ugyan egyelőre nem ezt mutatják, de a játék enyhén döntött nézetet fog alkalmazni (mint mondjuk a Gauntlet), és így kell egyik térképet átkutatónk a másik után. Négyféle karakterrel kezdetünk, melyek egyedül játszva négy eltérő történetet, míg többen indulva eltérő kassztokat jelentenek. Maga a harc valós időben zajlik, és a karaktereket kedvünk szerint mozgathatjuk a csaták alatt is.



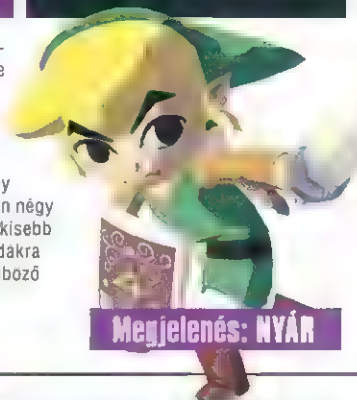
Megjelenés: TÉL

THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WALKER

Kiadó/felesztő: NINTENDO



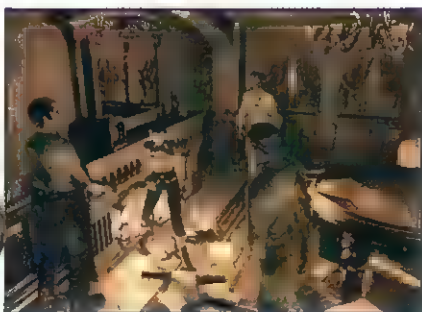
Sok kérdés merült fel bennünk (és valószínűleg nem csak bennünk), amikor megláttuk az új Zelda kinézetét, de játékelmény szempontjából től sok kétélynek helye nincs – nem valószínű, hogy Miyamoto új effektezett volna játékok készíteni... Ezáltal Link elrabolt nővére keresése érdekében hagyja el szigetét (most is Hyrule földjén járunk, csak időközben elöntötte a megáradt óceán). A végeérhetetlen vízben nem csak ellenfelek, begyűjthető rúpiák és más hajók várnak rank, de majdnem ötven sziget is. Ezek nemelyikén csak egy kis kunyhó, vagy egy barlang található, de vannak nagyobb szigetek, és magas tornyok is. A játék során négy templomot, azaz klasszikus „zeldás” labirintust járhatunk be, no meg számtalan kisebb kazamatát. Mindezek tömve lesznek fejtörőkkel, mókás ellenfelekkel, no és a Zeldakra oly jellemző tárgyakkal és megoldásokkal (például üvegcsében tárolhatunk különböző folyadékokat, a bokrok széttesével rúpiákhoz juthatunk. stb.)



Megjelenés: NYÁR

RESIDENT EVIL 0

Kiadó/fejlesztő: CAPCOM

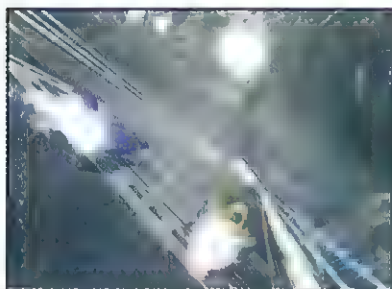


Az eredetileg N64-re készülő RE Zero, azaz az eredeti előtti játszódó rész megpróbál minél többet utatni a mára talán kissé már megfáradt játékmeneten. A legnagyobb változtatás mindenekelőtt az, hogy két karakter vesz részt a játékban, ha egy helyszínen vannak akár tárgyakat adhatnak át egymasnak, és nemcsak bármikor válthatunk közöttük, de az éppen nem irányítottunk egyszerű parancsokat is kiadhatunk. Az idő akkor sem áll le, ha éppen elkalandozunk (egyéb-ként egy vonaton, illetve egy Umbrella által használt épületben kell mindent feideritenuk), a kőborló zombik megtámadhatják „elhagyott” karakterünket, aki ezt rádión keresztül azonnal jelzi – és ha nem váltunk rá vissza, akkor bizony fel is fáják. A szereplők közti változtatás igen fontos lesz, mert különböző képességekkel bírnak: a tetovált tengereszergyalogos, Billy például sokkal erősebb, mint Rebecca, így nehezebb ládákat is megmozdíthatunk vele. Valószínűleg csak a Resident Evil-veteranok érkeithetik kelőképp, hogy ezúttal bárhol letehatunk dolgokat a földre, és persze később ezeket fel is vehetjük – nincs többé rohagolás a ladakhoz! A grafika a GC-re felújított első részben látottakait is felmulia, a játék gyönyvőri.

Megjelenés: TAVASZ

F-ZERO

Kiadó: SEGA
Fejlesztő: AMUSEMENT VISION



Mindenki meglepődött, amikor a Nintendo az F-Zero-licenct a Segára bízta. Nagyon úgy néz ki, hogy ez mégiscsak egy jó döntés volt, hiszen az Amusement Vision mindent megtesz, hogy a régi sorozat ismét a legjobbak közé kerüljön. A grafika pompás, főként ha azt is beleszámítjuk, hogy egyszerre 16 gép verseng, méghozzá – elméletileg – ezer km/h-nál is gyorsabb sebességgel. Mindezt azért a GameCube villámgyorsan mozgatja, még akkor is, ha négyen játszunk, osztott képernyőn (a Sega nemrég mutatta be ezt az opciót, és a kézikamerás felvételek tanulsága szerint ilyenkor sem csökken a képfresssis sebessége). A pályák hatalmasak lesznek, mindegyik környezetben több útvonalon szágulduhatunk – egyszer mondjuk zárt csőben, másszor pedig hatalmas, akár kilométeres esésű ugratokkal küszködve. Az otthoni verzió kompatibilis lesz a játéktérmeivel: ha sikerül GC-n megnyitnunk mondjuk egy járgányt, akkor azt a játéktéremben is használhatuk (a két verzió a memóriakártyán keresztül kommunikál).



Megjelenés: Nyár

HARVEST MOON: WONDERFUL LIFE (Natsume)

Tanyasi élet-szimuláció rengeteg tenyészhető állattal, termelhető novennyel és élvezhető asszonyképpel



1030 AVALANCHE (NUMBER)

Az N64-es korszak legjobb snowboardjátékát a Sony és a Sony Computer Entertainment állította elő, ami a korábbi Nintendo 64-es játékokhoz képest sokkal inkább a PlayStation 2-es játékokra hasonlít.



WARIO WORLD (Nintendo)

Wario első szereplése GC-n, amiben saját kastélyt kell megtisztítani a gonosz szörnyektől, amik a kincseiből változtak at egy atok következtében.

**IKARUGA (Infogrames)**

Felfelé szorított lovoldozás program a legendás Treasure-tól, amely először DC-re jelent meg és azonnal kult-státuszt ért el.



P.N. 03 (Capcom)

A Resident Evil-ek közt a 3. S-típus a legveszélyesebb, mert képes a szimuláció helyi lakóit megfertőzni és meggyilkolni. Az emberek



THE HOBBIT (Vivendi Universal)

Tolkien első könyve („A babo”) is átrep a konzolok világába. Az akció- és platformelemeket keverő játék leglátványosabb része az Öt Sereg Csatája lesz.



MARIO TENNIS (Nintendo)

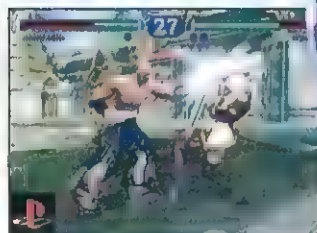
N64-án és GBC-n már bizonyított, most GameCube-on várjuk Mariót és egész kommandóját nagy meglepetéssel: új adriai szalagon és műfyon!



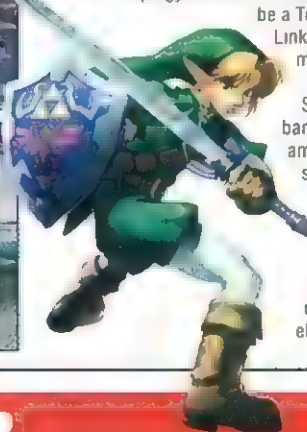
Jövönéző - Multiplatform

SOUL CALIBUR 2

Kiadó/fejlesztő: NAMCO



Ahogy az új év beköszöntött, a Namco végre fellebbentette a fátylat a már régóta készülő Soul Calibur 2 konzolos verzióiról. Mindharom gépen feltűnik egy új karakter Necrid, a zöldbőrű óriás, akit Todd McFarlane tervezett a Namco számára. Ezenfelül mindegyik platform kap egy exkluzív harcost. A PS2-es verzióba Heihachi lép



be a Tekken-sorozatból, GameCube-on Link lendül akcióba, Xboxon pedig egy másik McFarlane-lény, a képregényekből és a filmből ismerős Spawn. Természetesen a programban benne lesz minden olyan opció, amit egy verekedős játéktól manapság elvárunk (Arcade, Versus, Practice, Time Attack, Survival, Team Battle), de lesz egy igen érdekes opció is. A Weapon-mod 200 kuldetést kínál, amelyek teljesítésével újabb és újabb fegyvereket szerezhethetünk, amikkel aztán felszerelhetjük kedvenc karakterünket. Minden fegyver új kombókat és harcmódokat biztosít az egyes harcosoknak, úgyhogy elég sok idő el fog telni, amíg megtaláljuk a nekünk legjobban megfelelőt.

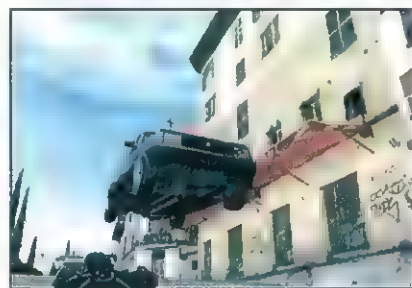


Megjelenés: NYÁR

DRIVER 3

Kiadó: INFOGRAMES
Fejlesztő: REFLECTIONS

Minden idők legjobb autos üldözéseit eddig a Driver eddigi két részében tapasztalhattuk meg, és a srácok most még erre is rá akarnak tenni pár lapattal. Ezúttal is Tanner, a megkeseredett zsaru lesz a történet középpontjában, aki ezúttal Isztambulban, Miami-ban és Nizzában hozza a szivrohamot a biztosítókra. A GTA3 és a Getaway nyomában ezúttal már itt is lehetőségünk lesz az autóból kiszállva mászkálni, és néhány épületbe is bemehetünk. A fejlesztők nyilatkozata szerint a játék körülbelül 30%-



át teszi ki a gyalog eltöltött idő, legnagyobbreszt most is autóval üldözünk valakit – vagy éppen üldöznek minket. A kocsi-vezetés ezúttal sokkal nagyobb, mint az eddigi részekben, lehetőségünk lesz például utánfutóval ellátott autó vezetésére, ami természetesen teljesen eltérő technikát igényel. Az ütközésekkel vigyáznunk kell, mert nem csak az autók sérülnek meg (amit ugye könnyen orvosolhatunk azzal, hogy átülünk egy másikba), hanem akár mi is, ha éppen rossz oldalról kapnak minket telibe. Ja, még valami: Tanner megtanult üszni, úgyhogy néhány kuldetésben ezt a képességet is kell használnunk.



Megjelenés: TÉL

ENTER THE MATRIX

Kiadó: INFOGRAMES
Fejlesztő: SHINY



Valószínűleg sokan várják a májusban mozikba kerülő második Mátrix-filmet, és a játék-adaptáció is nyilván ennek a népes tábornak szól. A játék tulajdonképpen kiegészíti a filmet: például ha az egyik karakter a moziban kilép egy ajtón, a játék onnantól fogva mutatja az eseményeket – a történetet a Wachowski-testvérek, a film rendezői írták, sőt, direkt a játék kedvéért rögzítettek egy órnyi anyagot is. Két karakterünk lesz: Niobe, a zioni flotta leggyorsabb hajójának, a Lagosnak a kapitánya, és Ghost, egy „filozofikus gyilkos”, minden harcművészeti mestere. A játék legnagyobb részében a ránk támadó rendőrök és ügynökök ellen kell harcolnunk, amihez rengeteg fegyvert használhatunk.



de oklennk is nagy szerephez jutnak. A kung fu-részeket az a Yuen Wo Ping tervezte, aki a Mátrix-filmben rendezte a verekedéseket. Természetesen lehetőségünk lesz kihasználni a „bullet time” (a lassítás, ugyebar) adta lehetőségeket, és minden más, csak az új filmben látható trükköt. Nem csak a Lagost irányíthatjuk, de egy elkepesztőnek mondott autos üldözésben is részt fogunk venni. Ezek mellett két órnyi, a játék motorjával készített film, valamint egy egyelőre nem tisztázott hackelési rendszer is szerepel a játékban. Az utóbbival állítólag saját konzolunkat „törhetjük fel”, bár hogy ez miként működik, és hogy miért is érdemes ezt megtenni, arról egyelőre nem szól a fáma.



Megjelenés: TAVASZ

TRUE CRIMES: STREETS OF L.A.

Kiadó: ACTIVISION
Fejlesztő: LUXOFLEX



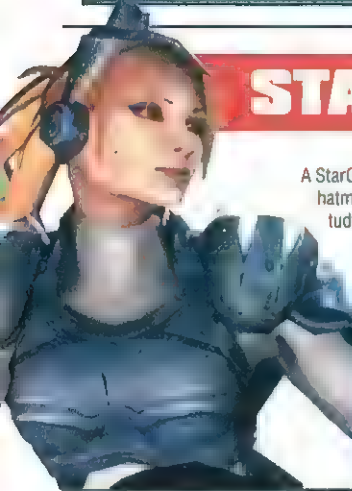
Bár elsőre a True Crimes elég durva GTA3/Getaway-koppintásnak tűnik, olyan huzasai lesznek a programnak, amelyek megkülönböztetik az előbbi két bombajatektől. A legfontosabb az, hogy a játék cseppet sem lesz lineáris. Raadásul ez nem csak azt jelenti, hogy egyszerre több kuldetesből is választhatunk, és hogy általában azt csinálunk a virtuális Los Angelesben, amit akarunk, hanem azt is, hogy a történetet magunk alakíthatjuk. És nem holmi párbeszedekeket utóján, hanem úgy, hogy a kuldetéseket eltérő módon teljesítjük. Csak akkor kell újrakezdődnünk a játékot, ha kinyírtak minket – ha nem sikerül elérnünk a célunkat, attól az élet még folyik tovább. Ha nem kapunk el egy informátort, akkor a következő (vagy akár a két órával későbbi) kuldetésben csapdába csalhatnak minket. Ha lelőjük a megmentendő személyt, akkor az általa bejövő sztori-elemek elvesznek, de ettől még végigjatszhatjuk a programot. Egyebkent részesei lehetünk GTA-fele autos kergetőzésnek, Max Payne-es lövöldözésnek, Shenmue-jellegű verekedésnek és Metal Geares lopakodásnak – már csak abban reménykedünk, hogy a sok helyről lopkodott dolgok összeállnak egy jól működő egészé.



Megjelenés: TAVASZ

STARCRAFT GHOST

Kiadó: VIVENDI UNIVERSAL
Fejlesztő: NIHILISTIC/BLIZZARD



A StarCraft valószínűleg a legsikeresebb stratégiai játék volt PC-n – 1997-es megjelenésétől fogva már több mint hatmillió darabot adtak el belőle (igaz, ebben benne van a kiegészítő lemez is). Hangulatát mind a mai napig nem tudták még csak megközelíteni sem, ezért aztán a konzolra készülő folytatás – amely ugyan egy Metal Gear-féle



lopakodós akciójáték lesz – az általunk egyik leginkább várt program. Egy Nova nevű Ghostot, azaz különlegesen képzett ugynokot kell a zerg és protoss, és bizony néha az emberi ellenfelek ellen vezetnünk. Kepzesenek hála. Nova képes arra, hogy kis ideig láthatatlanná váljon, hihetetlen sebességre gyorsuljon, illetve elektromos szerkezeteket (például tankok, vagy ágyútegek) ártalmatlanná tegyen. Az eredetiből ismert minden fegyvert (akár a lángszórókat is) kipróbálhatjuk, és kuldetéseink teljesítése során több bolygót is bejarunk. Lesz, ahol csak szabotázsakciót hajtunk végre, de akad, ahol egy hatalmas utközvetben kell a mi javunkra fordítani az eseményeket.



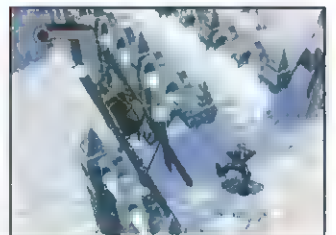
Megjelenés: TÉL

DUNGEONS & DRAGONS: HEROES

Kiadó/fejlesztő: INFOGRAMES



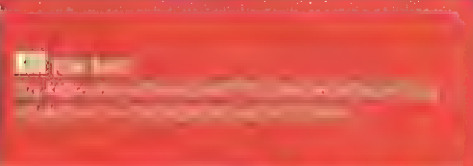
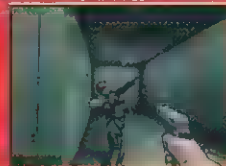
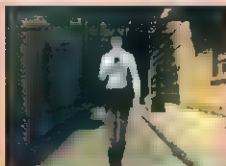
Amennyiben valaha is gondoltunk arra, hogy a Baldur's Gate: Dark Alliance mennyivel élvezetesebb lenne, ha többen játszhatnánk, akkor az Infogrames új, belső fejlesztésű programja láttán megnyugodhatunk. Ezuttal ugyanis akár négyen is nekirághatunk – az egyébként hasonló stílusú – kalandnak, ám sajnos ezuttal is csak előre generált karaktereket használva. Az elf varázslónő, az ember harcos, a törpe pap és a félszerzet tolvajnő már hosszú ideje fekszenek holtan, ám amikor sírjukat gonosz mágia látogatja meg, fölélednek. Eleinte még elég kábák, és régi tudásuknak csak töredékével rendelkeznek (ötödik szintként indulnak) mégis összefognak, hogy megtudják, ki vagy mi ébresztette fel őket. A sírjuk felett lebegő kastélyban különböző telepörtöket találunk, melyek a játék egy-egy vidékére repítik őket: a hideg jegmezőkre, a fulladt dzsungelbe, vagy éppen a démonok egyik létsíkjára. Egyedül is nekirághatunk a kuldetesnek, de az igazi móka a kooperatív-módban van: ilyenkor együttműködve kell felvenni a harcot a népes szörny-ármádiák ellen.



Megjelenés: TAVASZ

BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON (THQ)

A klasszikus kalandjáték idén átlép a harmadik dimenzióba, ráadásul már nem csak fejtörőket kell leküzdenünk, de bőven lesz részünk akcióban is



RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE (UbiSoft)
A 2D-es platform-játék híres immár harmadszor a legújabb verzióval megújítja a világot – most éppen a...

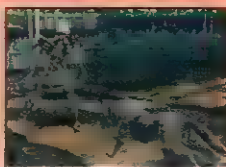
MTV CELEBRITY DEATHMACH (Take-2)

Az MTV egyik műsorát mutatja be ez a játék, amiben gyurmahírességek csépelik egymást – már csak azért is bejött nekünk, mert a teljes N'Sync fiúcsapatot szétverhetjük vele



GLADIUS (LucasArts)

Körökre osztott, ám akcióelemeket is tartalmazó harcot használó szerepjáték egy ókori világban, ahol egy gladiátor-csapatot kell minden arénában győzelemre vezetnünk



MEGJELENÉSEK



EUROPA, USA – 2003. FEBRUÁR – 2003. MÁRCIUS

Wild Arms 3	21-Feb	Ubi Soft	***
Sega Bass Fishing	21-Feb	Acclaim	***
Jimmy Neutron Boy Genius	21-Feb	THQ	**
James Cameron's Dark Angel	21-Feb	Vivendi Universal	**
Gunfighter II: Revenge of Jesse James	21-Feb	Ubi Soft	**
Evolution Skateboarding	21-Feb	Konami	**
Defender	21-Feb	Midway	**
Battle Engine Aquila	21-Feb	Infogrames	****
Batman: Dark Tomorrow	21-Feb	Kemco	**
4X4 Evo 2	21-Feb	BAM!	**
Pac-Man World 2	28-Feb	Namco	***
G-Surfers	28-Feb	Midway	***
Frogger Beyond	28-Feb	Konami	**
ATV Quad Power Racing 2	28-Feb	Acclaim	***
Top Gun: Combat Zones	1-Mar	Titus	**
Inquisition	3-Mar	Wanadoo	***
Vexx	7-Mar	Acclaim	***
Tribes: Aerial Assault	7-Mar	Vivendi Universal	***
Tenchu: Wrath of Heaven	7-Mar	Activision	****
Sword of the Samurai	7-Mar	Ubi Soft	***
Run Like Hell	7-Mar	Titus	***
Rayman 3 Hoodlum Havoc	7-Mar	Ubi Soft	****
Moto GP 3	7-Mar	Namco	****
Ben Hur	7-Mar	Vivendi Universal	**
Ape Escape 2	7-Mar	Sony	***
White Fear	7-Mar	Vivendi Universal	***
The Great Escape	14-Mar	SCI	***
Barbarian	14-Mar	Titus	**



Primal



Tenchu: Wrath of Heaven



Xenosaga



USA PS2 MEGJELENÉSEK

Everblue 2	25-Feb	Capcom	***
Xenosaga	25-Feb	Namco	****
The Lost	3-Mar	Crave	***
Jackie Chan Adventures	4-Mar	Encore	**
Primal	4-Mar	Sony	****
Batman: Dark Tomorrow	4-Mar	Kemco	***
Chessmaster	4-Mar	Ubi Soft	***
NBA Street Vol. 2	4-Mar	Electronic Arts	****
Grand Prix Challenge	4-Mar	Xicat	**
Metal Gear Solid 2: Substance	4-Mar	Konami	****
Tenchu: Wrath of Heaven	5-Mar	Activision	****
Smash Cars	10-Mar	Metro 3D	**
Dragon's Lair 3D	11-Mar	Encore	**
My Street	11-Mar	Sony	**
MicroMachines	11-Mar	Infogrames	***
WWE Crush Hour	11-Mar	THQ	**
Zone of the Enders: The 2nd Runner	11-Mar	Konami	****
World Soccer Winning Eleven 6 Int.	11-Mar	Konami	****
Evil Dead: A Fistful of Boomstick	17-Mar	THQ	**
Midnight Club II	17-Mar	Take-2	***
Clock Tower 3	18-Mar	Capcom	***
Aero Elite: Combat Academy	18-Mar	Sega	***
Freedom: The Battle for Liberty Island	18-Mar	Electronic Arts	***
Def Jam Vendetta	18-Mar	Electronic Arts	***
Fugitive Hunter	18-Mar	Infogrames	***
King of Route 66	18-Mar	Sega	***
Moto GP 3	18-Mar	Namco	****
RPG Maker 2	30-Mar	Agatec	***



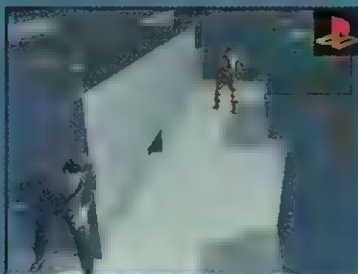
Aero Elite - Combat Academy



Metal Gear Solid 2: Substance



Aero Elite - Combat Academy



Metal Gear Solid 2: Substance



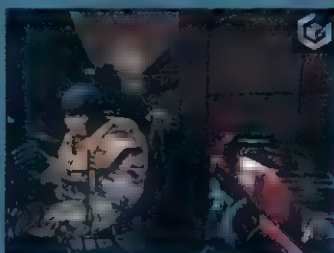
➔ DDA: Xtreme Beach Volleyball



➔ Phantasy Star Online Episode 1-2



➔ Tao Feng: Fist of the Lotus



➔ Red Faction 2



➔ Kung Fu Chaos



➔ Legend of Zelda: The Wind Walker

Racing Evoluzione	21-Feb	Infogrames	****
James Cameron's Dark Angel	21-Feb	Vivendi Universal	**
The House of the Dead III	21-Feb	Infogrames	****
Dragon's Lair 3D	21-Feb	Ubi Soft	***
Battle Engine Aquila	21-Feb	Infogrames	****
Stake	28-Feb	Metro 3D	**
Mercedes-Benz WorldRacing	28-Feb	TDK	****
Indiana Jones & the Emperor's Tomb	28-Feb	Activision	****
ATV Quad Power Racing 2	28-Feb	Acclaim	***
Baldur's Gate: Dark Alliance	1-Mar	Titus	****
Vexx	7-Mar	Acclaim	***
Toe Jam & Earl III	7-Mar	Microsoft	****
Metal Gear Solid 2: Substance	7-Mar	Konami	****
Crimson Skies: High Road to Revenge	7-Mar	Microsoft	****
Capcom vs SNK 2 EO: Xbox Live	7-Mar	Capcom	***
Xbox Live Starter Kit	14-Mar	Microsoft	****
Rollercoaster Tycoon	14-Mar	Infogrames	***
LoTR: The Two Towers	14-Mar	Electronic Arts	****
Lamborghini	14-Mar	Microsoft	****
Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball	14-Mar	Microsoft	;)
Barbarian	14-Mar	Titus	**
Shenmue II	14-Mar	Microsoft	****
Shayde: Monsters vs Humans	21-Mar	Metro 3D	**
Seablaide	21-Mar	Simon & Schuster	*
Panzer Dragoon Orta	21-Mar	Infogrames	****
NBA Street Vol. 2	21-Mar	Electronic Arts	****
V-Rally 3	28-Mar	Infogrames	****
Star Wars: Clone Wars	28-Mar	Activision	***
The Sims	28-Mar	Electronic Arts	****

Sum of all Fears	28-Mar	Ubi Soft	***
Frogger Beyond	28-Mar	Konami	**
Rayman 3 Hoodlum Havoc	3-Mar	Ubi Soft	****
Vexx	7-Mar	Acclaim	***
Tom Clancy's Ghost Recon	7-Mar	Ubi Soft	***
Sonic Mega Collection	7-Mar	Infogrames	***
Shox	7-Mar	Electronic Arts	**
Resident Evil Zero	7-Mar	Capcom	****
Phantasy Star Online Episode 1 & 2	7-Mar	Infogrames	****
Super Monkey Ball 2	14-Mar	Infogrames	***
Super Bust a Move 3000	14-Mar	Ubi Soft	***
Pac-Man World 2	14-Mar	Electronic Arts	***
Monsters Inc. Scream Arena	14-Mar	THQ	**
LoTR: The Two Towers	14-Mar	Electronic Arts	****
Batman: Dark Tomorrow	14-Mar	Kemco	**
Barbarian	14-Mar	Titus	**
Metroid Prime	21-Mar	Nintendo	****

USA GAMECODE MEGJELENÉSEK

Rayman 3: Hoodlum Havoc	25-Feb	Ubi Soft	****
Rally Championship	3-Mar	Encore	**
NBA Street Vol. 2	3-Mar	Electronic Arts	****
Batman: Dark Tomorrow	3-Mar	Kemco	**
Red Faction II	10-Mar	THQ	****
WWE Crush Hour	11-Mar	THQ	**
TransWorld Surf: The Next Wave	11-Mar	Infogrames	***
Downtown Run	18-Mar	Ubi Soft	**
Def Jam Vendetta	24-Mar	Electronic Arts	****
The Sims	24-Mar	Electronic Arts	****
Legend of Zelda: The Wind Waker	24-Mar	Nintendo	****

USA XBOX MEGJELENÉSEK

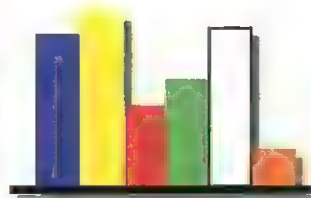
Indiana Jones and the Emperor's Tomb	24-Feb	Activision	****
Kung Fu Chaos	25-Feb	Microsoft	***
Motor Trend's Lotus Challenge	25-Feb	Xicat	**
Phantasy Star Online	25-Feb	Sega	****
Crimson Skies: High Road to Revenge	28-Feb	Microsoft	****
Chessmaster	1-Mar	Ubi Soft	***
Sea Dogs 2	1-Mar	Bethesda	****
Falcone: Into the Maelstrom	3-Mar	Titus	**
Mercedes-Benz World Racing	4-Mar	TDK	***
Murakumo: Renegade Mech Pursuit	4-Mar	Ubi Soft	**
Furious Karting	4-Mar	Infogrames	**
NBA Street Vol. 2	4-Mar	Electronic Arts	****
Marvel vs. Capcom 2	11-Mar	Capcom	**
Barbarian	17-Mar	Titus	**
Evil Dead: A Fistful of Boomstick	17-Mar	THQ	**
Pro Race Driver	18-Mar	Codemasters	****
Batman: Dark Tomorrow	18-Mar	Kemco	**
Freedom: Battle for Liberty Island	18-Mar	Electronic Arts	**
Tao Feng: Fist of the Lotus	18-Mar	Microsoft	****
RollerCoaster Tycoon	18-Mar	Infogrames	**
The Sims	24-Mar	Electronic Arts	****
Star Wars Clone Wars	24-Mar	Activision	**
Jurassic Park: Operation Genesis	25-Mar	Vivendi Universal	**
State of Emergency	25-Mar	Take-2	**
Rayman 3: Hoodlum Havoc	25-Mar	Ubi Soft	****


USA – FEBRUÁR

	1	GTA3 Vice City Take 2 – PS2
	2	Tom Clancy's Splinter Cell Ubi Soft – Xbox
	3	LotR: The Two Towers Electronic Arts – GBA, PS2, GC, Xbox
	4	Dragon Ball Z: Budokai Infogrames – PS2
	5	Madden NFL 2003 Electronic Arts – GBA, PS2, GC, Xbox
	6	Mortal Kombat Midway – GBA, PS2, GC, Xbox
	7	Tom Clancy's Ghost Recon Ubi Soft – PS2, Xbox
	8	SOCOM: US Navy Seals Sony – PS2
	9	Metroid Prime Nintendo – GC
	10	007 Nightfire Electronic Arts – PS2, GC, Xbox


JAPÁN – FEBRUÁR

	1	Armored Core 3 From Software – PS2
	2	DOA Xtreme Beach Volleyball Tecmo – Xbox
	3	Pawapuro Kum Pocket 5 Konami – GBA
	4	Pokémon Sapphire Nintendo – GBA
	5	Pokémon Ruby Nintendo – GBA
	6	Bakusou Dekotora Legend 3 Spike – PS2
	7	Ratchet & Clank Sony – PS2
	8	Winning Eleven 6 Konami – PS2
	9	Inu Yasha: Naraku's Inv. Trap Takara – GBA
	10	Actual Combat Pachislot Sammy – PS2







TOP


NAGY BRITANNIA

	1	THE SIMS Electronic Arts – PS2	
	2	GTA3 VICE CITY Take 2 – PS2	
	3	THE GETAWAY Sony – PS2	
	4	FIFA 2003 Electronic Arts – GBA, PS2, GC, Xbox	
	5	007 NIGHTFIRE Electronic Arts – PS2, GC, Xbox	
	6	LOTR: THE TWO TOWERS Electronic Arts – GBA, PS2, GC, Xbox	
	7	DANCING STAGE PARTY ED. Konami – PSX	
	8	HARRY POTTER 2 Electronic Arts – GBA, PS2, GC, Xbox	
	9	CRASH BANDICOOT Vivendi Universal – PS2, GC, Xbox	
	10	WWE SMACKDOWN! THQ – PS2	
	11	TONY HAWK'S PRO SKATER 4 Acitvision – GBA, PS2, GC, Xbox	
	12	MOH: FRONTLINE Electronic Arts – PS2, GC, Xbox	
	13	MONSTERS INC. Disney – PSX, PS2	
	14	HARRY POTTER 1 Electronic Arts – GBA, PSX	

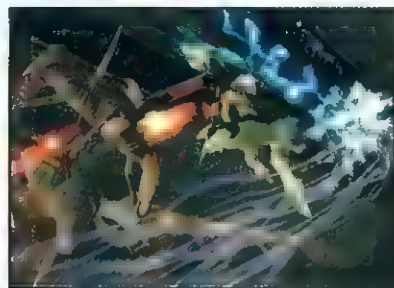
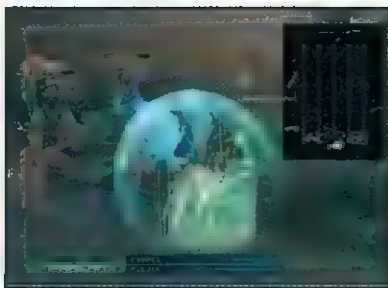
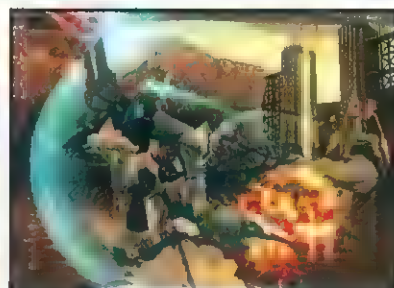
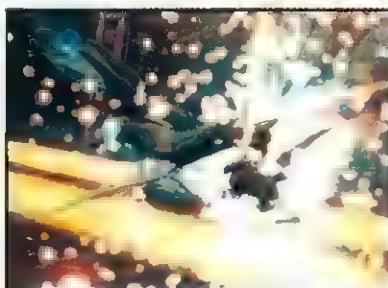
LISTÁK

TOP 30 — FEBRUÁR

	TOM CLANCY'S SPLINTER CELL Ubi Soft – Xbox	
	TIMESPLITTERS 2 Eidos – PS2, GC, Xbox	
	TOM CLANCY'S GHOST RECON Ubi Soft – PS2, Xbox	
	GRAND THEFT AUTO 3 Take 2 – PS2	
	SPIDER-MAN Activision – GBA, PS2, GC, Xbox	
	GRAN TURISMO 3 Sony – PS2	
	LOTR FELLOWSHIP OF THE RING Vivendi Universal – PS2, Xbox	
	RED FACTION 2 THQ – PS2	

	AUSZTRÁLIA — FEBRUÁR
	1 GTA3 Vice City Take 2 – PS2
	2 Loth: The Two Towers Electronic Arts – PS2
	3 Tom Clancy's Splinter Cell Ubi Soft – Xbox
	4 Harry Potter 2 Electronic Arts – PS2
	5 Harry Potter 2 Electronic Arts – GBA
	6 The Getaway Sony – PS2
	7 Grand Theft Auto 3 Take 2 – PS2
	8 Dragon Ball Z: Budokai Infogrames – PS2
	9 Kingdom Hearts Square – PS2
	10 MDN: Frontline Electronic Arts – Xbox

	BEST OF USA 2002
	1 GTA: Vice City Take 2 – PS2
	2 Grand Theft Auto 3 Take 2 – PS2
	3 Madden NFL 2003 Electronic Arts – PS2
	4 Super Mario Advance 2 Nintendo – GBA
	5 Gran Turismo 3 Sony – PS2
	6 MDN: Frontline Electronic Arts – PS2
	7 Spider-Man Activision – PS2
	8 Kingdom Hearts SquareSoft – PS2
	9 Halo Microsoft – Xbox
	10 Super Mario Sunshine Nintendo – GC

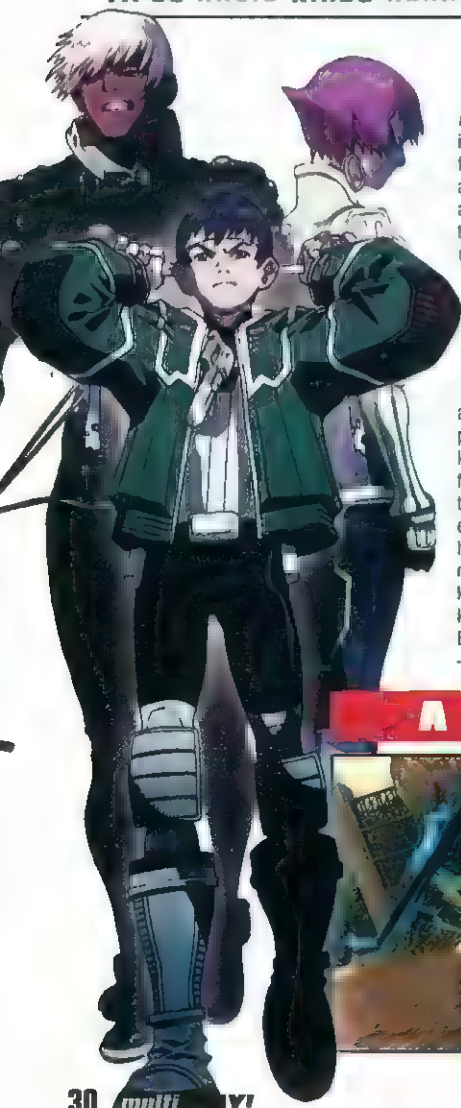


➔ Anubis kicsit pofásabb, mint fiatal korában, a hieroglifákon...

■ Egy frame rendes család

ZONE OF THE ENDERS THE SECOND RUNNER

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ KONAMI FEJLESZTŐ KONAMI JAPAN MEGJELENÉS 2003.03.12. NTSC 2003.04.11 PAL



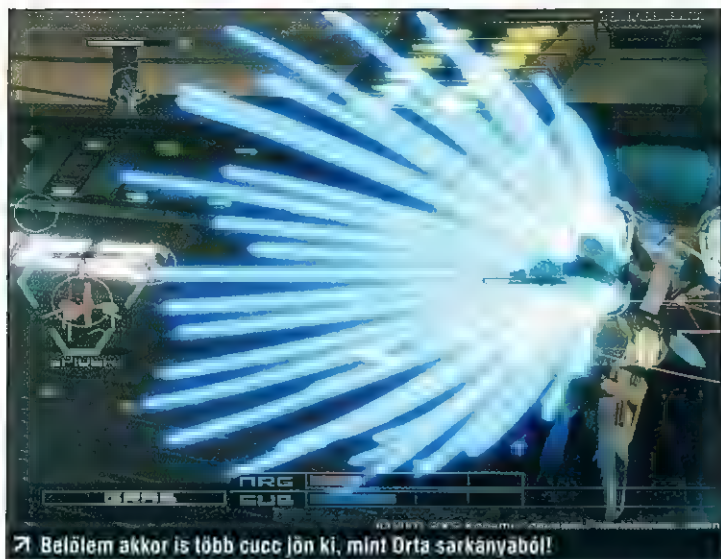
A mikor két évvel ezelőtt megjelent a Zone of the Enders, sokan azt mondták róla, hogy ez a program mutatta meg elsőként, hogy értő kezek mit is tudnak kihozni a PS2-ből a real-time fényeffektek, a speciális látványtrükkök és a nagyszámú poligonmozgató területén, amikor mindezt EGYSZERRE kell végrehajtani. Az akkortájt még ritkaságnak számító igényes kivitelezésen persze olyan nagyon nem kell csodálkoznunk, hiszen a Konami elsőszámú frontembere, Hideo Kojima (a Metal Gear Solid-sorozat atyja) is ott bábáskodott az előkészületeknél, akinek ez volt az első kirándulása az újgenerációs konzolok felségterületére. Sajnos a játékon az is meglátszott, hogy Kojima ur ezt a projektet csak amolyan mellekes kirándulásként kezelte az akkortájt gőzerővel folyó fő feladat, a MGS 2 fejlesztése miatt. Ezért sok téren megvoltak a maga bosszantó hibái, sőt egyesek egészen odáig is elmerészkedtek, hogy kijelentették: a ZOE sikere nem kis mértékben annak köszönhető, hogy a DVD korongján helyet kapott a hatalmas várakozás övezte MGS 2 játszható demója is. Ezt a véleményt mi egyáltalán nem osztjuk – a ZOE igenis egy hangulatos, izgalmas és

nagyszerű akciójáték volt, és mint a mellékelt ábra mutatja, kellőképpen sikeres is ahhoz, hogy a Konaminál elkészítsék a folytatását. A fejlesztés során – szokás szerint – elsőszámú célként az lebegett a készítők szeme előtt, hogy az első részt lehetőleg minél több aspektusban múlják felül. Az előzetes információk alapján nagyon úgy fest, hogy ez sikerült is nekik – mindehhez persze szükség volt arra is, hogy Kojima mester immáron tevékenyebb szerepet vállaljon az ügyben. Az első rész 2172-ben, egy, a Jupiter bolygó melletti űrbéli bányászkolónián, az Anthián játszódott. A Mars-béli emberek és az Föld közötti viszony csúnyán elmeresedett, a vörös bolygóbéli lázadást kirobantó szervezet, a Z.O.E. megpróbálta az érciktermelést megakadályozni, és ezzel ellenfeleik utánpótlási vonalait elnyisszantani. Mi egy Leo nevű srácot alakítottunk, aki véletlenül csöppent az egész történetbe. Illetve nemcsak a történetbe, hanem egy Jehuty nevű „orbital frame” pilótafülkéjébe is (ebben a világban így nevezik a hatalmas, fegyverekkel dugig tömött, antigravitációs óriásrobotokat). A hatalmas frame-mel az azt irányító mesterséges intelligencián, az ADA-n keresztül kommunikálhattunk. A játék

végére Jehuty-t el kellett juttatnunk igaz gazdához az Atlantis űrhajórá, a záró videó pedig szinte szándékosan jelezte a folytatás lehetőségét, csak a „To be continued...” felirat nem virított a végén. A folytatás és az előd sztorija között kapcsolódási pontok és párhuzamok egyaránt megtalálhatók. Mindössze két évvel az előző rész eseményei után járunk (akárcsak a valóságban), a háború folyamatosan dúl az anyabolygó és az űrbéli kolóniák között. A közeli űr meghódítása során felfedezett metatron nevű érc nemcsak kiváló energiahordozó, de remekül felhasználható katonai célokra is. A terraformált Mars BAHRAM nevű hadseregének frame-ei igencsak szorongatják a földieket: megsemmisítették az interplanetaris erőket és most már elegendő haderővel rendelkeznek ahhoz, hogy akár magát a bolygót is lerohanják. Új főhőst kapunk egy kiszolgált katonatiszt, Dingo személyében, aki egy LEV pilótája (ez szintén egy ember vezette óriásrobot, de ez nem tud repülni, csak ugrani és építeni, bányászati célokra fejlesztették ki, mielőtt harci gép lett). Ő – Leóhoz hasonlóan – véletlenül lel rá Jehutyra, miközben a Jupiter Callisto nevű holdján éli a bányászok nehéz életét. Az óriásrobot ebredése elfeledett múltját idézi

A JÖVŐBEN ÍGY KÉSZÜL EGY NYÁRSON SÜLT FRAME





➤ Belőlem akkor is több cucc jön ki, mint Orta sarkányából!

fel benne – az élethalálharc pedig hamarosan megkezdődik a páros és a BAHRAM erői közt... A Callisto után a küzdelem a Deimoson (a Mars kisebbik, szabálytalan alakú holdján) folytatódik, míg végül magán a vörös bolygó felszínén ér véget. Fő ellenlábaskunk a BAHRAM parancsnoka, Nohman lesz – aki természetesen szintén egy frame, méghozzá a legerősebbik, Anubis parancsnoka, amelyet párhuzamosan fejlesztettek Jehuty-val. Egyébiránt az előző részben szintén ő volt az utolsó ellenfelünk. Az előbbi egyébként feltűnik Viola is, a Nephtis nevű frame nyergében (nyilván sikerült neki visszatérnie a határból, ahová küldtük – se baj, megpróbáljuk meg egyszer, már úgyis van gyakorlatunk bennel), sőt még Leo is belép a képbe. Egyszerűen ismerős társaságba cseppenünk.

Jehuty az eltelt két év alatt számos új képességgel gazdagodott. Távolági támadásai rögtön háromféleképpen lehetnek: az első az alap, viszonylag gyenge erejű energiasugár, ez csak a leggyengébb támadók ellen hatásos. Lesz viszont egy hatalmas erejű, pusztító energiolövedékünk is, de ennek előlövéséhez előbb naftát kell gyűjtönnünk (úgymond felturbóznunk magunkat), ami egyrészt elég hosszadalmas feladat, másrészt ez idő alatt könnyebben sebeznek meg minket. Ezt főleg abban az esetben használhatjuk, ha olyan ellenféllel kerülünk szembe, amelyik nem képes a gyorstűzésre. (Ennek működése hasonlítani fog az ebben a számban tesztelt Panzer Dragoonban látottakhoz.) Ami igazi újdonság, hogy Jehuty immáron képes egyszerre több ellenfelet is befogni, és szimultán több irányított rakétát is kilőni. Ennek főként a szabad területeken játszódó misszióknál lesz értelme, ahol gyakran kicsiny vadász-

géprajok támadnak meg minket, de egyes esetekben még a méretesebb gépek ellen is hatásos lehet, ha azok nem húzzák fel időben a pajzsukat. Ahol a nagy hatótávolságú támadások nem alkalmazhatók, ott lépnek színre frame-ünk közelharcú képességei. Akárcsak a felmenőben, a (fém)test-(fém)test elleni küzdelemben számíthatunk Jehuty energia-pengejére, amellyel változatos módokon csépelhetjük az ellenfeleket. A különböző – egyszerű – kombók használatával elsősorban rájuk verhetünk egy nagyot, ezenkívül utás közben hátrataszthatjuk, felúthetjük a levegőbe, vagy akár lecsaphatjuk a földre őket. Kapesek vagyunk megragadni és elhajítani az áldozatot, plusz sérülést okozhatunk továbbá azzal, ha a falhoz csapkodjuk őket, és még arra is meglesz a lehetőségünk, hogy tereptárgyakat vonjunk be a küzdelembe, ezeket akár támadáshoz, akár védekezéshez használva. A játékban való előrehaladással Jehuty új képességekkel is gazdagodhat, többek között bármikor előkapható másodlagos fegyverekkel. Az egyik ilyen egy roppant erős adó kesztyű lesz, amellyel a falhoz vert ellenfelek nagyon nagy sérülést szenvednek, egy másik pedig arra teszi alkalmassá frame-ünket, hogy egy egész csoportnyi ellenfelet elkábítson, és ezáltal a további támadások ellen védtelenné tegyen. Ezekből a fegyverekből jópár fajta lesz, de használatuk egy szempontból korlátozott: a másodlagos energiameterünk feltöltöttségéhez vannak kötve.

Mindezekre a fegyverekre és támadásokra szükségünk is lesz, ugyanis a BAHRAM csapatok számos egysége fog ránk rotni. Az első részt többek között azért marasztalták el, mert – a bossokon kívül – mindössze háromféle típusú ellenféllel kerülhetünk szembe. No, erre most jobban odafigyelnek



➤ Ne tolakodjatok fiúk, mindenkinek jut rakéta!

– már rögtön az első pályán bemutatkozik egy újfajta egység. A moszkító aprók, de rengetegen támadnak egyszerre, hullamokban, szinte felhőkben törnek ránk. Egyesével is leverhetjük őket, de például náluk lesz ajánlatos használni először a több célpontra is befogó rendszerünket. Később a már ismerős raptorok támadnak ránk dupla lezerpengéjükkel, itt rögtön ki is próbálhatjuk az ellenfelek megragadását – akár pajzsoként, akár bunkoként, akár eldobva „hasznosíthatjuk” áldozatunkat. Első főelleneségünk egy Ken nevű hölgy lesz, Ardet frame-jében, aki Jehutyt keresve megtámadja a bányászkolóniát. Vele hasonlóképp kell megküzdenünk, mint az első részből ismerős bossfightokban, azaz mindig rá kell jönnünk ritmikus támadásának működésére – ha ez megvolt, kidolgozhatjuk a taktikánkat. Az ő legyőzése után a BAHRAM anyahajóra kerülünk, ahol megint új – és más fajtájú – ellenfelek várnak (például pókhöz hasonló, csak talajon közlekedő robotok, és a mechanák folyamatosan köpködő gyártóegységek) a végén egy újabb főelleneséggel, és ez így megy tovább mindegyik pályán. A játékmenet marad a szokásos villámgyors, az ellenfelek állandóan jönnek mindenfelől, így egy perc nyugtunk sem lesz. Talán máris leszűrhetjük azt a következtetést, hogy nem estek abba a hibába, amelybe az előző résznél, változatos és ugyesen kevert típusú ellenfelekkel csaphatunk össze.

Az ígérték szerint a játékidő „mintegy kétszerese lesz” az előző résznek (amelynek teljesítése kb. hat órájába került a játékosnak), de a fő egyjátékos-vonalat mellett a ZoE 2 számos kiegészítő opciót is kínál. Beépítettek egy virtuális valóságban játszódó gyakorló pályát, ahol Jehuty kezelésének minden csínját-bínját elsajdíthatjuk. Van egy szintizáló harci játékmód, ahol többféle frame közül választva a géppel vagy egy társunkkal egy-az-egyben mérhetjük össze a tudásunkat. Az első részből is megnevezhetünk egy pár jelenetet – ez nyilván azoknak szól, akik arról lemaradtak róla, és azt a célt szolgálja, hogy ne tehessenek fel a „mikor”, a „miért” és a „kivel” kérdőszócskákkal kezdődő mondatokat. Ezekon kívül is lesz egy pár extra dolog elrejtve, például a sztori-módot végigjátszva varhatóan megnyílik az extra missziók menüpont. Ezek száma egyelőre nem tisztázott, de az biztosnak tűnik, hogy az egyik egy olyan 3D-s környezetben játszódó lövöldözős játék

lesz, amely a Konami híres shoot'em up-szerűjén, a Gradiuson alapul. Az irányítás, ha csak az előző rész színvonalát hozza, már akkor is kész főnyeremény, az ugyanis surolta a tokeletest.

A grafika alapvetően megváltozik az előző részhez képest. Az aktuális traneknek megfelelően cel-shading megvalósítás, de ez egyáltalán nem tette komolytalanná vagy rajzfilmessé az összehatást. A frame-ek és az ellenfelek dogozsebbek, mint valaha – nemcsak a részletességük, hanem a rajtuk futkározó színes energiacsíkok miatt is, melyek szinte életet lehelnek a fémmonstrumokba. Érdekesképpen megjegyezném, hogy a modellek kiindulópontjául Yoji Shinkawa mechedesigner (Metal Gear-sorozat, ZoE) a saját régi, iskoláskorabeli rajzait használta fel. Az ő elmondása szerint először kicsit ódzkodtak a cel-shading technológiától, de ahogyan épült, szépsült a program és haladt előre a fejlesztés, egyre inkább úgy érezték, hogy jól választottak, amikor mellette döntöttek. Sőt, emiatt kicsit szabadabban is használhatták a színpalettát, így egészen újszerű élményben lehet részünk az előző részhez viszonyítva. A pályákon látható táj részletességét is megnevelték (sokféle terep lesz, a szabad égtől kezdve egy úrhajó belsejéig), mert ez sem volt túl nagy erőssége a programnak. Az átvezető animációk is újfajta módszerrel lesznek megalkotva, hiszen az előző rész renderelt videó helyett most egy anime-rajzfilmhez hasonló körítésben tállalják nekünk a sztorit. A különleges effektusokat nem méltatom külön, megteszik azt helyettem – méghozzá sokkal jobban – a cikkhez mellékeltem képet is. A zenék az előzőben csodálatosak voltak, ha folytatják ezt az irányvonalat, nem lesz vele semmi baj. A szinkronhangok más lapra tartoznak: ezek nagyon rosszak voltak – a visítva nyafogó, mutáló kamasz Leo hangjától még így két év távlatából is ránk jön a hideglelés, reméljük itt sokkal nagyobb körültekintéssel választják ki a hangokat, és nem valami csokos Sugár Bercire bízzák a szinkront. Az angol híradások azonban az előzőes verziók alapján javulásról számolnak be e téren is. Így vagy úgy, az egész játékon érezhető, hogy Hideo Kojima összevonta a szemelődőket, és jobban odafigyelt, ebből pedig csak jó dolgok sülnhetnek ki. A ZoE: The Second Runner PS2-exkluzívként is a 2003-as év egyik legjobb akciójátékának ígérkezik.

➤ És akkor mondta Kojima ur: Legyen világosság!



ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTSGÉI ÁLLAPOT

100%

Hideo Kojima még egyszer nekifut... Van olyan, aki nem akar vele tartani?!





➤ Ebben az esetben talán nem a mesterlövész-puska használata a célszerű



➤ Muniótakarékosnak lünek a német hadrend

■ Kémek a Sasfészekben, beoltva egy zombisztorival. Brrr!

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

TÍPUS FPS KIADÓ ACTIVISION FEJLESZTŐ

PC (XBOX) PS2

[XBOX]

[PS2] MEGJELENÉS

2001. május 11.

1999



A II. világháború vége óta eltelt több mint fél évszázadban rengeteg titokzatos legenda született a korról, és bőven akad köztük olyan is, amely nem szűkölkodik misztikus elemekben. A Return of Castle Wolfenstein készítői – állítóg – történelmileg hű adatokra alapoztak a játékuk sztoriját. Akí jártas a történelemben (sőt az is, aki kevésbé), már bizonyára találkozott Heinrich Himmler névvel – ő volt ugyanis a Reichsführer SS, a Harmadik Birodalom erőszakszerveit terrorító SS vezetője, a szürke eminenciás Hitler mögött, de facto a náci Németország második-harmadik embere. Azonban azt már bizonyára kevesebben tudják róla, hogy Joseph Goebbels-szel, a propagandaminiszterrel és és Rudolph Hess-szel, Hitler pártbeli helyettesével karöltve élénk érdeklődést mutatnak az okkult tudományok iránt, mely sokszor az egyes politikai és katonai döntéseikre is gyakorolt némi nemű hatást. Hitler a háború kezdetén Himmler hatáskörébe utalta a reg elfeledettnek hitt ezoterikus írások felkutatását és begyűjtését. Ebből a tényből indultak ki aztán az Indiana Jones, Bloodrayne és hasonló élénk képzeletéről tanúskodó marhaságot alapítottak, amelyekhez nemcsak a Return to Castle Wolfenstein készítői, hanem a játék első videója (lásd a DVD-n) itt kapcsolódik egy kicsit a történelemhez, innen-től viszont aztán rendesen fantasztikum területére: néhány száz évvel korábban, a középkor egy rég elfeledett, véres csatájában sikerült legyőzni egy olyan

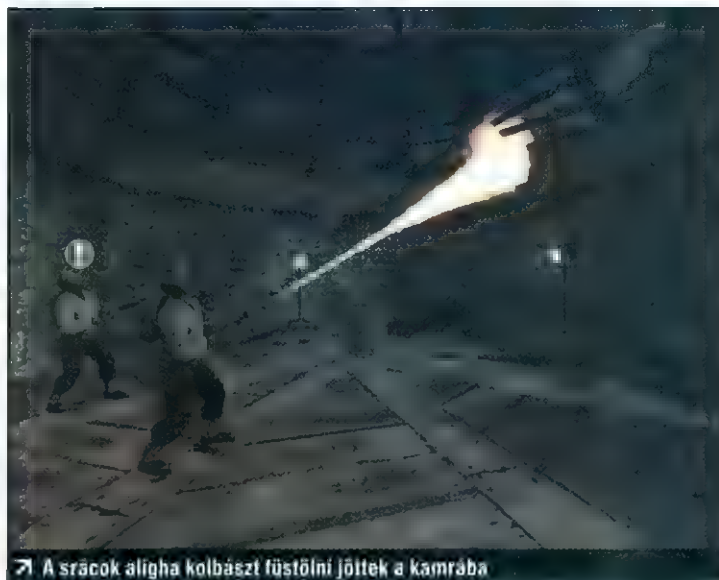
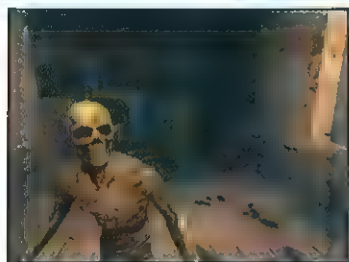
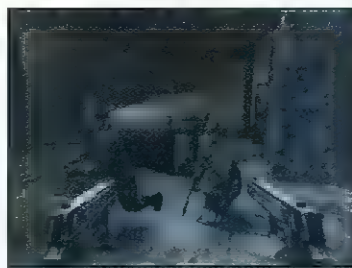
alvilági démont, melynek maradványait a német kutatócsapatoknak sikerült előásnia a föld alól. A történet ironik fantáziájában létező Himmlernek ez tökéletes alkalmat szolgáltat arra, hogy a túlvilági erőt a Wolfenstein kastélyba szállíttassa tanulmányozásra, és segítségével megalkossa a náci szuperkatonákat, akik bevetésével a Harmadik Birodalom felülkerekedhet a szövetséges csapatokon.

A 11 éve PC-re megjelent Wolfenstein 3D az akkori technika egyik legnagyobb csodájának számított, ugyanis a játékos egy háromdimenziós labirintusban barangolhatott, ahol az életére törő német katonákat, kutyákat és egyébeket kellett likvidálnia fegyverei segítségével. A műfajteremtő program annyira tetszett a közönségnek, hogy az úttörő később számtalan first-person shooter (FPS) követte a sorban, és ma is az egyik legnépszerűbb stílusnak számít. Az elkényvelt sikereket látva nem volt kétséges, hogy elkészül a folytatás, azonban ennek időpontja meglehetősen bizonytalan volt, ugyanis az eredeti játékot fejlesztő id Software időközben olyan alkotások elkészítésébe fogott, mint a Doom 1-2-3, vagy a Quake 1-2-3. A kiadási jogokat megszerző Activision azonban egyre türelmetlenebb lett, így kénytelen volt felkérni egy másik csapatot, a Nerve Software-t, hogy a Quake 3 grafikus motorját felhasználva és az id Software szakmai támogatását élvezve kezdje el a fejlesztést. A Return to Castle Wolfenstein PC-s változata 2001 karácsonyan jelent meg, és néhány hónappal később már biztossá vált, hogy elkészül az extrakkal kibővített Xbox-, és PlayStation 2-es verzió is.

A játékban – az elődhoz hasonlóan – B.J. Blazkowicz amerikai tengerészgyalogost alakítjuk, akit a titkosszolgálat azzal a feladattal küld nemet területre, hogy minél több infor-

mációt gyűjtson a Wolfenstein kastélyban és környékén folyó rejtélyeskísérletekről. Azonban hősrünk a kémkedés kezdetén nem jár túl sok sikerrel, lévén nyakoncsípi és hamarosan egy börtöncellában találja magát. Különleges kiképzésének köszönhetően sikerül kiszabadulnia, de a sötét folyosókon bolyongva egyre több rémisztő dologgal találja szemben magát. Már a kastély titkos laboratóriumában talált tetemek is eléggé visszataszítóak, de később kénytelenek leszünk vele különböző kripták mélyére merészkedni, ahol szembe kerülünk a tudósok által kifejlesztett gémműlűlt élőhalottakkal és mindenféle mutáns lényekkel. A standardnak számító Wehrmacht-katonák és SS-tisztek mellett találkozhatunk egy-két helyre kis náci hölgygel (akik modern Brünhildaként persze azonnal pisztolyt is fognak ránk), az igazán eszemment, mutáns hibridek csak a későbbiekben bukkannak fel. Mindezek az ellenfelek fejlett mesterséges intelligenciával rendelkeznek, többek közt akár körbe is keríthetnek minket – úgyhogy lesz gondunk bőven.

Szerencsére ilyen helyzetben nem kell majd megijednünk, ugyanis fegyverekből bőven lesz választék. Az első néhány pályán a német öröktől zsákmányolhatunk kést, Luger pisztolyt, Mauser puskát, de később a partizanok segítségével már hozzájuthatunk amerikai Thompsonhoz, vagy a brit Sten géppisztolyhoz is, használhatunk Panzerfaustot (páncélokölő), mesterlövész-puskát, gránátokat és lángszórót. A konzolos változatok a PC-s verzióhoz képest állítólag néhány új fegyverrel is gazdagabbak lesznek. A fejlesztők ígérete szerint nem okoz majd gondot a



A srácok aligha kolbászt füstöltni jöttek a kamrába

kontrollerrel való irányítás, ugyanis a hasonló játékokhoz hasonlóan itt is igénybe vehetjük majd az automatikus célzás segítségét.

Tavaly nyáron az Activision bejelentette, hogy a fejlesztés alatt lévő Xbox-verzióba már bele fogják építeni az Xbox Live-szolgáltatás támogatását. Ennek köszönhetően az osztott képernyős módok mellett lehetőségünk nyílik az online csatamezőn is ténykedni. Az internetes játék változatosságát a négyféle karakterosztály és a választható modellek sokszínűsége garantálja. Ezek jellegzetességei teljesen logikusak, szinte maguktól adódnak. A „hagyományos” katona például nem rendelkezik semmilyen speciális képességgel, azonban bármilyen lőfegyvert használhat, míg a felcser képes ellátni sebesült bajtársait, de kevés fegyvert használhat. A mérnök robbanóanyagot vihet magával, melynek segítségével fontos célpontokat repíthet a levegőbe, és az elromlott lövegeket is csak ő képes megjavítani. Az internetes játék legfontosabb szereplője azonban a tiszt lesz, aki két hasznos képességgel rendelkezik: elláthatja beosztottjait lőszercsomagok-

kal, és egyedül ő tud légítámogatást kérni. A Tides of War multiplayer-módjában egy pár speciális, csak itt használható fegyver is helyet kapott.

Todd Hollenshead, az id Software munkatársa szerint a csapatjátékokban fantasztikus lehetőségek rejlnek, ugyanis az Xbox Live-csomaghoz mellékelte mikrofon segítségével a játékosok folyamatosan kommunikálhatnak egymás közt – így akár taktikusan összehangolt támadásokat is indíthatnak a másik csapat ellen. De ami a különleges háborús élményt biztosítja majd, hogy szorult helyzetekben légicsapást kérhetünk az ellenség állásaira, vagy súlyos sérülés esetén felcser után kiálthatunk.

A két konzolos verzió közötti különbséget talán már az alcímek is elárulják, ugyanis az Xbox-változat a Tides of War, míg a PS2-es az Operation Resurrection nevet viseli. A legfontosabb eltérést nyilván a már említett többjátékos módok jelentik, ugyanis míg a Sony konzoljára írt változat csupán osztott képernyős és linkkábellel összekötött lehetőségeket kínál, addig az Xbox az online

szolgáltatásán kívül egy speciális, kooperatív játékmódot (Co-op Action) is nyújt, ahol barátunk segítségével, egymást segítve teljesíthetjük az alapkulcsetéseket.

Ezen kívül érdekes változtatással találkozhatunk a mentési lehetőségek terén is. Amíg a PlayStation2-tulajok bárhol menthetnek állást, addig az Xbox-szal rendelkező játékosoknak meg kell elégedni azzal, hogy a játékot csak bizonyos pontoktól lehet vissza-tölteni. Cserebe viszont az utóbbi változatban a merevlemeznek köszönhetően jóval kevesebb töltési időre számíthatunk, és valószínűleg a pályákat sem kell feldarabolni a szűkös memória miatt. Az Xbox hangtechnikájának köszönhetően egy megfelelő hangfalrendszer esetén teljes Dolby Digital 5.1-es térhangzással élvezhetjük a játékot.

A különbségek ellenére azonban mindkét változat megegyezik egy dologban – ez pedig a PC-s változat kibővítése. A fejlesztők nem elégedtek meg néhány átdolgozott textúrával, hanem három teljesen új ellenfelet terveztek a történethez, melyet egy egészen új helyszínnel, Egyiptommal is kiegészítettek. A sivatagos pálya a sztori előzményeit dolgozza majd fel, egészen a főhős repülőjének lelövésétől bőrtömbbe kerüléséig. Ehhez pluszban terveztek néhány új fegyvert és használati tárgyat is, csak hogy még jobb legyen az összkép.

Amikor egy interjúban a grafikáról kérdezték a fejlesztőket, akkor elmondták,

hogy a konzolos változatokba már beleépítettek több olyan speciális effektust is, amik az eredeti játékban még nem szerepeltek. Megemlítették azt is, hogy a játékokban sokféle alakban előforduló német katonák öltözetét korabeli fényképek alapján mintázták. Az épületeket borító texturák szintúgy fotók alapján lettek megalkotva. Ebből, és a fejlesztés idejéből is lemérhető, hogy fejlesztők mindent megtesznek annak érdekében, hogy a PC-s verzió csodálatos grafikáját a lehető legjobb minőségben utassák át a konzolos változatokra.

Ha a két csapatnak sikerül hibátlanul átportolnia a játékot mindkét konzolra, már akkor összehajthatjuk a kezünket – ugyanis egy olyan különleges atmoszférájú, misztikus témákat fészegető játékkal lehetünk gazdagabbak idén tavasszal, amely minden téren felveszi a versenyt a műfaj olyan nagyjával, mint a Halo, vagy a Medal of Honor Frontline. A történet pedig már csak habként kerül fel az új helyszín és az a sok-sok extra, mely csak a konzolos játékosok kiváltsága lehet.

Menjetele már innen ábba a jó Resident Evilbe!



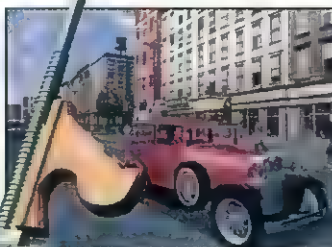
ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTSGI ÁLLAPOT

80%

Minden FPS-ek ősenek felújított változata a PC-k után remélhetőleg a konzolok világában is hódítani fog.





➤ Az ember, aki nemet mondott a visszautasíthatatlan ajánlatra

■ „Amióta az eszemet tudom, gengszter akartam lenni.” – Henry Hill, a Nagymenőkben

MAFIA

CITY OF LOST HEAVEN

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ (AKT) 2 FEJLESZTŐ ILLUSION SOFTWARES MEGJELENÉS 2003. NYÁR

Az Egyesült Államok legendás bűnszervezetei mindig is sok ember fantáziáját mozgatták meg. Szerencsére köztük volt több nagyszerű filmrendező is (elsősorban Martin Scorsese), akiknek köszönhetően az elmúlt évtizedekben az addig csak maximum könyvekből elképzelt világot megpillanthattuk a mozivásznakon, vagy a tévék képernyőjén. Nyilván mindenki ismeri az olyan filmeket, mint a Keresztapa-trilógia, az 1984-es Volt egyszer egy Amerika, az 1987-es Aki legyőzte Al Caponét, az 1990-es Nagymenők (mestermű), vagy a tavalyi év végén vetített Kárhozát útja. Valljuk be őszintén, hogy a moziban ülve néhány pillanatig mi is elgondolkodtunk, milyen érzés volna Al Capone vagy esetleg Lucky Luciano bőrébe bújni pár nap erejéig. Most itt a lehetőség, ugyanis a hamarosan

megjelenő Mafia történetének középpontjába az amerikai szesztilalom idején ('20-as évek) fénykorukat élő gengszterek kerültek.

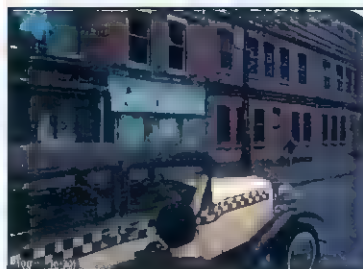
Tommy Angelo, a játék főszereplője tisztességes állampolgár, aki taxizással keresi a napi betevőjére valót és éli a boldog (?) emberek csendes, hetköznapi életét. Azonban egy nap a különös véletlennek köszönhetően hirtelen két rémült ember fegyvert rántva követeli, hogy a kocsijával azonnal rázza le üldözőiket. Ennek hatására egy csapásra megváltozik hősünk addig nyugodt élete – Tom máris egy autós üldözés kellős közepében találja magát, melyet csak kitűnő sofőri képességeinek köszönhetően élnek túl. Mint később kiderül, a két ismeretlen férfi nem más, mint Don Salieri szervezetének tagja, akik egy rivális banda haragja elől menekültek. Főhősünk

számára innen már nincs választ: az ellenséges maffia tagjai összetörik taxiját, és ő is majdnem otthagyja a fogát. Azonban ekkor Don Salieri a sor, hogy segítsen a bajban: egy jól fizető állást ajánl neki, amit a bosszúvágytól fűtött Angelo rögtön el is vállal. Ezt követően néhány kisebb balhé következik, majd sor kerül az első gyilkosságra. Később azonban már mindennaposá válnak Tom számára a vérben fekvő hullák és a hajmeresztő rendőrségi üldözések, hamarosan ő válik a környék első számú közellenségévé.

A játékot készítő, 1997-ben alakult cseh Illusion Softworks csapatról eddig nem sokat lehetett hallani konzolos berkekben, mivel eddig csak egy alkotásuk jelent meg: ők készítették a PlayStationre és Dreamcastra is kiadott, második világháborús témájú Hidden and Dangerous akciójátékot. Mivel

későbbi terveikhez viszont már nem volt megfelelő a H&D grafikus motorja, így egy teljesen új engine megalkotásába kezdtek, mely az igen ötletes LS3D nevet kapta. Ennek már tökéletesen alkalmazkodnia kellett a jövőben megjelenő játékaikhoz, azaz a Hidden and Dangerous második részéhez és a Mafiához, melynek fejlesztését még 1999-ben indították el. A cél az volt, hogy egy olyan környezetet teremtsenek, ahol a játékos szabadon mozoghat, gyalogosan és járművel egyaránt. A Mafiához a fejlesztők több ezer, korabeli New York-i és chicagói fénykép alapján megalkottak egy közel 400 fajta épületből álló, nagyjából 12 (természetesen valódi) négyzetkilométernek megfelelő virtuális várost, mely a Lost Heaven nevet kapta. Mint minden nagyobb amerikai városban, itt is megtalálható a nemzetközi repülőtér, vagy a kínai negyed.

➤ Nem értem. Már rég fel kellett volna robbannia!





„Egyszer még enyém lesz a házad, az autód, a pénzed és a feleséged!”



A járdákon gyalogosok közlekednek, vonatok és villamosok szállítják az utasokat, az utakon pedig a forgalmat mintegy 60 fajta, korhűen modellezett jármű biztosítja majd, melyek a fejlesztők ígérete szerint tökéletesen élethű fizikai jellemzőkkel (gyorsulás, végsebesség, kormányozhatóság) fognak rendelkezni. Ennek kapcsán Petr Vochozka, a cég vezetője egy interjúban elmondta, hogy a tavaly ősszel megjelent PC-s verzióhoz képest több könnyítést is beépítettek a konzolos változatokba. Ilyen többek között például a PC-s játékosok által sokat szidott autóversenyzős kűldetés leegyszerűsítése, vagy a célzás automatikus segítése. Ezen kívül megjegyezte, hogy a PlayStation 2-re készült verziót a hatalmas város távolabbi épületeinek folyamatos megjelenítése érdekében grafikailag picit le kellett bűtlni – de ez a különbség a TV képernyőjén teljesen észrevehetetlen lesz.

Amikor az interjúban arról kérdezték, hogy mi a véleménye a nemrég megjelent, hasonló stílusban utazó GTA: Vice City-ről, akkor azt nyilatkozta, hogy alapvetően két egyforma típusú alkotásról van szó, de szerinte az egy felületesen elkészített játék (hát, ez így talán azért kicsit erős...). Példaként azt hozta fel, hogy a Vice Cityben az első ütközéskor leszakad a motorháztető, a másodiknál elkezd dőlni a füst a motorból, míg a harmadik nagyobb

csattanás után egyszerűen felrobban a kocsi. Ezzel szemben a Mafia összes autoja gondosan kidolgozott törésmóddal rendelkezik majd. bepókhálósodhat vagy betörhet az ablak, kitörhetnek a lámpák, leeshetnek a kerekek és a lökhárító, de akár az is előfordulhat, hogy tönkremegy a sebességváltó.

Ha már az autókna tartunk, akkor érdemes megjegyezni, hogy a 60 darab kocsi között megtalálhatunk mindenféle korabeli matuzsálemet. Lesz itt Alfa-Romeo Spider, Cadillac V16, de vezethetjük a Ford T-Modellt, esetleg a Chevrolet Mastert. Mivel a Mafia alapvetően az illegálitásról szól, így járműveinket nagyrészt a GTA-sorozatból már megismert kereskedelmi módszerrel (lopással) fogjuk birtokba venni. A városban közlekedve azonban érdemes lesz betartani a sebességkorlátozókat, ugyanis a rend éber őrei azonnal a nyomunkba erednek, ha túl gyorsan hajtunk, vagy átmegyünk egy-egy piros lámpán. Ekkor még megúszhatjuk egy egyszerű pénzbüntetéssel, viszont ha fegyvert találunk nálunk, akkor azonnal a földre tepernek és kezdetjük újra a játékot az előző mentett állástól. Hasonló sorsra jutunk, ha bármilyen fegyverrel a kezünkben közterületeken járunk és kiszúr minket egy zsaru, úgyhogy az utcán érdemes lesz zsebre tenni az ilyesfajta eszközöket. Me-

„A takabát élete már egy takabát sem ér



Ezzel a módszerrel könnyű taxit fogni – csak már nem visz el sehová...

lyekből szerencsére bőséges a választék: a korántsem teljes listán olyan ismert nevek szerepelnek, mint a Colt 1911, a S&W 27 Magnum, vagy a Winchester 1897. Ezenkívül használhatunk majd kést, baseball-ütőt, robbanóanyagokat, vagy végszükség esetén akár a saját ökleinket is. Érdemes megjegyezni, hogy minden löfegyver golyójának roppályáját a ballisztika tudománya alapján a precizitás és a lőtávolság szerint számolja ki a program.

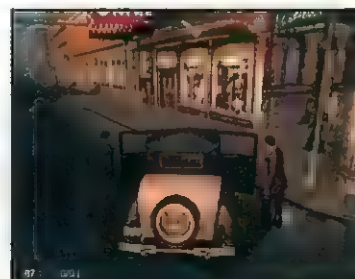
A történet során összesen húsz fő kűldetés teljesítése vár ránk, melyek különböző hosszúságúak, és egyúttal változó nehézségűek is lesznek. Sokszínűségeket jellemzi, hogy megtalálható lesz köztük a Hitmanben sűrűn alkalmazott bérnyilkos-kűldetés, a Metal Gear Solidból ismerős lopakodós rész, az akciófilmekben látott bankrablás, de az egyszerű autós üldözés is. A kűldetéseket a játék saját motorjával készült animációk kötik össze, ahol a fejlesztők különösen ügyelnek a realisztikus mimikákra, illetve a motion-capture technológiával készülő mozgásokra. Nagy figyelmet fordítanak a színészek bevonásával készült szinkronizálás mellett arra is, hogy a több mint ötven játékbeli szereplő származása tökéletesen igazodjon a szöveghez. Ennek köszönhetően – mint az előzetesen kiadott bemutató videókban már látni lehet – az átvetett filmek annyira profi rendezésűek, hogy akár egy jobbfejta gengszterfilmmel is könnyűszerrel felvehetik a versenyt.

A fejlesztők ígérete szerint az ellenfeleink fejlett mesterseges intelligenciával

rendelkeznek. Lövéseink előtt fedezékbe húzódnak, ha többen vannak, akkor bekerítenek minket, fedezik egymást, de az is előfordulhat, hogy lövész hiján menekülőre fogják a dolgot.

A képek, nyilatkozatok és az előzetes információk alapján bizonyára sokaknak feltűnik az erős párhuzam a Grand Theft Auto-játékok, a The Getaway és a Mafia között, azonban érdemes pár alapvető különbséget megemlíteni. Például míg a GTA-ban rengeteg járművet (csónak, helikopter, repülő, motor) használhattunk, addig a Mafia kínálata – nyilván a kor kötétségei miatt is – ilyen téren eléggé „szegényes”. Azonban ezt ellensúlyozandó lehetőségünk van a város határán kívülre is autózni. Egy másik fontos eltérés, hogy ha a rendőrök nyakon csípnék egy autós üldözés után, akkor nem kerülünk börtönbe, ahol minden fegyverünk elvesz, hanem megúszhatjuk a balhézt pusztán a helyszíni bírság kifizetésével.

A PC-s verzió tavaly több helyen megkapta az „Év Játéka” címet, például testvérálpunk, a Gamer magazin is az Év Meglepetésének választotta. Ezeket a sikereit látva reménykedhetünk benne, hogy az azóta eltelt és a megjelenésig hátralévő néhány hónap alatt az Illusion Softworks műhelyében csiszolgattak még pár dolgot a Mafian, így a tavaszi-nyári eleji megjelenéskor egy még tökéletesebb alkotással gazdagodhat a konzolos piac. (Még egy apróság: a cikkhez mellékeltek képek még a PC-változatból valók, a fejlesztők ugyanis lapzártáig nem adtak ki új képeket a konzolos verziókból.)



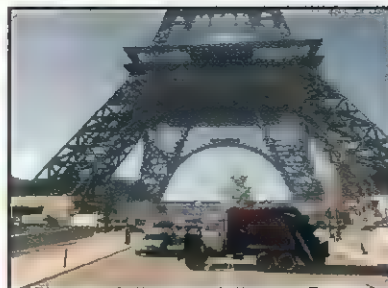
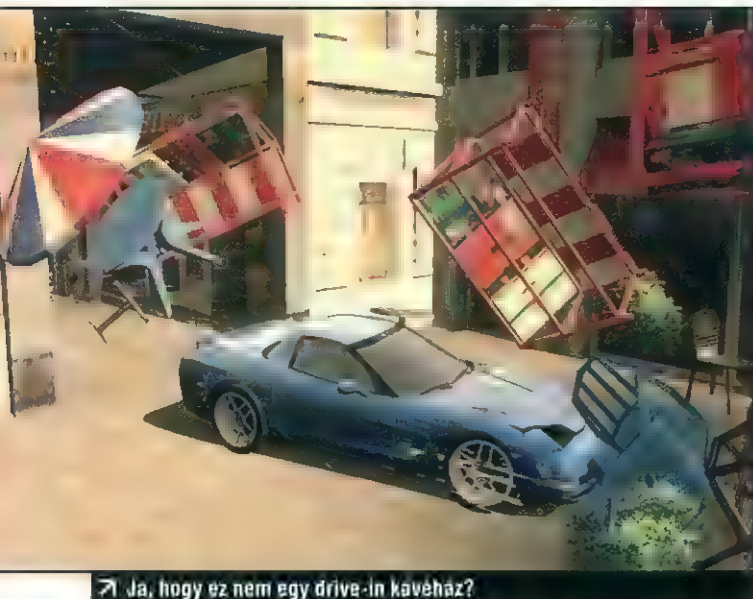
ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTSGI ÁLLAPOT

80%

PC-n a tavalyi év (meglepetés) játéka volt – mitől lenne itt rosszabb?





Ja, hogy ez nem egy drive-in kávéház?

■ Ámokfutó, friss jogsíval állást keres

MIDTOWN MADNESS 3

TÍPUS AUTÓVERSENY KIADÓ FEJLESZTŐ MEGJELENÉS NTSC 2003.06.16. PAL

Annak ellenére, hogy a játék címében a hármas sorszám szerepel, a városi, autós ámokfutás még csak most debutál a konzolok világában. A Microsoft játéka platformváltása (az előző két rész PC-re készült el) egyben fejlesztőcég cseréjét is jelentett, hiszen ezt az epizódot a Digital Illusions készíti el. Ők viszont komolyan veszik a munkájukat: elmondásuk szerint kifejezetten izgalmas, hogy részesei lehetnek egy olyan sikersorozatnak, mint amit a Midtown Madness-játékok képviselnek, és egyáltalán nem azzal törődtek, hogy a korábbi fejlesztőkkel hasonlítgassák össze magukat, hanem elsősorban azt tartották szem előtt, hogy a sorozat elképzelt híveinek megfeleljenek. Az Xbox-tulajdonosoknak

a nevük hallatán valószínűleg felrémlik a Rallysport Challenge, ami már önmagában is elég biztosíték arra, hogy nem idegen számukra a négy keréken a cél felé iparkodó járgányok világa.

Szándékosan nem írtam autót, hiszen a Midtown Madness egyik lényeges eleme, hogy nemcsak sport-, vagy személyautó volánja mögé pattanhat be a játékos, de azoktól gyökeresen eltérő vezetést követelő buszok és batár nagy teherautók sofőrülésében is kipróbálhatja magát. A belvárosi örület harmadik epizódjában egész pontosan harminc különböző jármű kínálja magát némi fékevesztett száguldozásra. Az autók közt lesznek a való életből vett modellek, és a játék mondanivalójához hű, mókás, fiktív járgányok egyaránt. Ebből következően a géppark csak húsz tagja – elsősor-

ban a személy-, és sportkocsik – licencelt jármű, azaz teljesen hű másolata a valóságban is szaladgáló verdáknak, viszont mindegyik kocsit török. Persze megközelítőleg a fizika törvényeinek megfelelően, mert amíg az üveg-szálás motorháztetőt már egy-két hevesebb koccanás letépi, addig egy kamionnal egész utcányi kocsisort lehet bontoba küldeni néhány lámpa és a hűtőrács árán. Utóbbiakat felpróbálni igazán amúgy is csak forgalomban van értelme, mert a finoman szólva is lomhán nekilendülő és tohonyán manőverező nagyvasakkal egy üres pályán versenyezni nem túl nagy élvezet. A játékban minden kocsinak egyedi motorhangja lesz, az autók némelyikének több mint 20 mintából áll össze a végleges hangja (valódi autókét vették fel,

hogy a lehető legeredetibbet kapják).

A Midtown Madness mindig is a világvárosok szívében folyamatosan hömpölygő forgalmat (a hozzátartozó dugókkal) és az – elvileg – betartandó közlekedési szabályokat kínálta. Utóbbiakra természetesen fittyet kell hányni a játékosnak, ha a program versenymódjainak bármelyikében is eredményesen akar szerepelni. Am arra számíthatnia kell, hogy a gyalogosok méltatlankodásán túl a rendőrség tevékeny rosszallását is kiváltja ezzel, bármelyik játékmodot választja is. Blitz verseny esetében a lehető legkevesebb időt felhasználva kell áthaladni a város egy, az indulástól meglehetősen távol eső pontján kijelölt célvonalon. Checkpoint módban annyiban változik a helyzet, hogy a cél felé vezető úton meghatározott sorrendben érintendő ellenőrzőpontos pontokat egyszerre céllozza meg az összes versenyző. Természetesen azért utcaszinten nincs megjelölve az ellenőrzési pontokat összekötő



Csúszik a rendőr, ki tudja hol áll meg? Az viszont valószínű, hogy az oldalán...



➤ Hipp-hopp, jön KUKI (Kukásautózom, Utamból Kótródj!)



➤ Vagy az utas erős dohányos, vagy a kárpit ég

menetirány, így egész kellemes előnyre lehet szert tenni egy-egy jól sikerült levágással, vagy éppen kicsit hosszabb, de kevésbé forgalmas útvonalon kocsikázva. Az ehhez elengedhetetlenül szükséges helyismeret megszerzésére pedig ott a Cruise mód, ami gyakorlatilag ebben a játékban a szabad csavargás elnevezése. Arról pedig, hogy ez a céltalan bókászás se legyen unalmas, a közlekedés többi résztvevőjén túl a programozók némi meglepetéssel is gondoskodnak Arcade játékok power-upjaihoz hasonlóan itt is lehet találkozni elszórt céltárgyakkal, amiket legázolva hol a jármű képességeiben, hol pedig megjelenésében áll be jelentős változás. Rádadásul a város(ok) megismerésén túl speciális helyszíneket is felfedezhet a játékos.

A néhány jellemzőjében (cél helye, autótípus stb.) pillanatnyi szeszélyhez hangolható szülő futamok mellett természetesen van karrier-, illetve történet-mód is játékban, ahol a gép által megszabott feltételek szerint kell a küldetéseket teljesíteni, városonként 20-30 darabot. A kellő motivációról ez esetben az átvezető videókon túl a háromküldetésenként elérhetővé váló, újabb és újabb autók gondoskodnak. Az igazi finomságot azonban az rejti magában, hogy ez a karrier mód valóban szakmaválasztással indul, s teljesen más feladatokra kell berendezkednie egy pizzafutárnak, mint egy titkosügynöknek. Az előző rész taxi és kaszkadőr módjai tehát csak a főmenüből tűntek el, szépen beálltak a történet módban választható foglalkozások sorába.

A Digital Illusionsnél mindig is arra törekedtek, hogy az autók jól irányíthatóak legyenek, még akkor is, ha ez a valóság szimuláció rovására megy. Végül is egy játékról van szó, így nem igazán lehet arra számítani, hogy a játékosok többsége megbirkózná egy komoly szimuláció fizikai modelljével egy olyan összetett környezetben, amit a Midtown Madness jelent. Röviden összefoglalva, a fizika sokkal valóságosabbnak látszik és érződik, mint a korábbi játékokban, de a vezéstechnika sokkal könnyebben kezelhető lesz, mint ha szimuláció lenne – azaz játéktérmi-stílusú irányításra számíthatunk.

Az első részben egyetlen város (Chicago) utcáit járhatta be a játékos, a második epizódban azonban már San Francisco és London utcáin lehetett átmenni futni, s nincs ez másként az immár Xbox-ra is megjelenő folytatásban sem. A különbség „csupán” annyi, hogy Washington és Párizs aszfaltját lehet felszaggatni, s mellesleg az utóbbiból a bejárható terület nagysága közel háromszorosa a második rész városainak, pedig azok sem három háztömbből álltak... A programozók ennél a résznél bevallottan nem törekedtek a tökéletes modellezésre, jó pár mellékutca lemaradt, és a híres utvonallakkal párhuzamos utakból is száműzték néhányat – saját állításuk szerint a játék lendületének és izgalmanak fokozása érdekében. Sokkal inkább a városok hangulatát próbálták meg visszaadni, mintsem a tökéletes masolatát. Kísse összesűrítették tehát az alapmodellt és meg kellett nyírniuk a távolságokat, hogy a

játékos a nevesebb, az adott városra annyira jellemző épületekkel minél gyakrabban találkozhasson. Mindezen változtatások ellenére a helyszínek így is hatalmasak maradtak. A betörhető kirakatuvegek, feldönthető kukák és táblák persze megmaradtak, ezen kívül a program azt a jellemzőjét is megörökölte az elődeitől, hogy a gyalogosokat még direkt rájuk utazva sem lehet elúnti. Őrájuk amugy is odafigyeltek: azt akarták elérni, hogy a gyalogosok több dologra is képesek legyenek emellett, hogy öltözékükkel tukrózzék Párizs és Washington hangulatát. Az időjárás függvényében változtatják ruházatukat, de ennek tetejében nagyszámú animációt készítettek, így még arra is képesek, hogy eldobják a kezükben cipelt tárgyakat, amikor a játékosok elől kell menekülniük. Ide tartozik, hogy járdára hagó járművek elől akrobatikus ügyességgel kitérő járókelők bájos anyanyelvükön illetik jelzőkkel a játékosokat. A Dolby Digital 5.1-es hangtechnika lehetővé teszi, hogy mindent hallani fogunk, amit egy nagyvárosban alapzajként várunk: a többi autót, és az egymással beszélgető, ordibáló gyalo-

gosokat, az érzéshez pedig még hozzátesz az éttermek és az üzletek saját, külön háttérzaja – a fejlesztők minden eddiginél gazdagabb hangkörnyezetet ígérnek.

A játék – igen erősen támaszkodva az Xbox Live-készletben rejlő lehetőségekre – akár nyolc sofőr egymás elleni kergetőzését is lehetővé teszi. A hírek szerint megmarad a Cops & Robbers mód, ahol két egyenlő számú járművet számláló csapatra oszlanak a résztvevők és a lopott holmit jelkepező számkocsi célba juttatásért, illetve az azért járó pontokért küzdenek. A szajrért a rablóknak eldugott zsákutcák végében álló, vagy hidak alatti rejtékhelyekre kell eljutatni, míg a rendőroknak a jogos tulajdonoshoz, a bankba kell visszaszállítani az értékeket. A vadászat is hasonlóan jó fogócska témára épül, de a szerep itt egyfelől átadódik – vagyis a játék folyamán egyre több fogó egyre kevesebb vadat kerget, természetesen az utolsónak maradó lesz a győztes. A hálózatra kapcsolódás előnyeit hivatott hangsúlyozni a fejlesztők azon ígérete is, miszerint a megjelenés után nem lesz hiány lefethető kiegészítésekben sem.

➤ Így jár az, aki vezetés közben a térképre mered



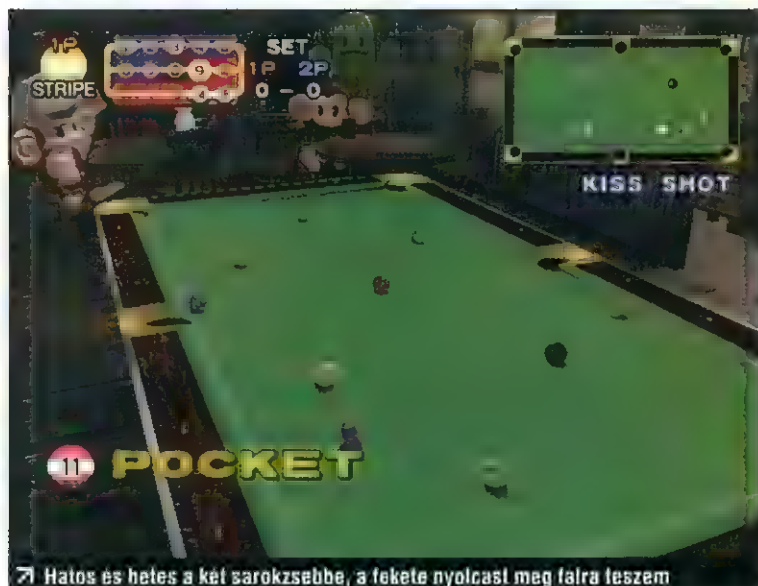
ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTSEGI ÁLLAPOT

95%

Platformot és fejlesztőt is váltottak
– a végeredmény azért mégis ígéretes.





➤ Hatos és hetes a két sarokszembe, a fekte nyolcas! meg falra teszem



➤ Vajon a golyót is szórakoztatja a bowling-olás?

■ A majmok már begolyóztak. Folytatódjék az örület!

SUPERMONKEYBALL2

TÍPUS: ÜGYESSÉGI PARTI JÁTÉK KIADÓ: NINTENDO FEJLESZTŐ: NINTENDO VÉLEMÉNY: MEGJELENÉS: 2003.04.14. PAL

Igazi sötét lóként, és ha nem is elsőként, de igen előkelő helyen futott be a GameCube megjelenésével együtt piacra kerülő Super Monkey Ball első része.

Sikerét nemcsak annak köszönhette, hogy a termékindításakor „minden mindegy”-alapon besöpörték a kosárba a konzol mellé. Ezt mi sem bizonyítja jobban, hogy az elsőt alig több mint 300 nappal követő folytatás valószínűsít lázat váltott ki – hát legalábbis a játékok iránt őrülettel határos módon lelkesedni képes japán gamerek körében.

Amennyiben nem a Super Monkey Ballról, vagy egy hasonló stílusú ügyességi játékról lenne szó (bár hirtelen nem tudnék olyan sokat felsorolni), a tíz hónapos fejlesztési idő inkább fanyalgásra adna okot, és a majmokról lerángatott sokadik bőrök emlegetését eredményezné. A mini-játékok egymás utáni teljesítésére épülő, azokat csak mint egy puzzle-t keretbe foglaló program esetében azonban ennyi idő is elég a lényegi fejlődésre.

A kerettörténet nem változott, a főszerepben ügyeskedő majomcsalád feladata továbbra is békes, paradicsomi szigetük megmentése Dr. Bad-Boon ármánykodásától. Mint ahogy az első pillantásra totális hülyeségnek tűnő alapötletet is változatlanul hagyták. A majmok ugyanis nem fegyverekkel és gerilla harcmodorban veszik fel a küzdelmet, hanem egy plastik gömbbe zárják magukat és ezzel a „szuper majom labdával” hajtanak végre hihetetlen és esztelen feladatokat. Az sem kétséges, hogy a gyors folytatás nem keveset köszönhet annak, hogy a játék grafikáján sem változtattak a fejlesztők. A kellemes, sőt némely részletében, mint például a víz megjelenítésében remek képi környezetben

finomítani egyáltalán nem szükséges, tulcsiszva és felesleges részletekkel teleaggatva a képet viszont talán már a játszhatóságot rontották volna.

Az alkotók fantáziáját dicséri, hogy 150 versenyt és ügyességi feladatot zsúfoltak bele a játékba, ám a változások nem csupán az újabb és megváltoztatott (a tapasztalatok alapján előnyökre átfélt) minijátékokban mutatkoznak meg. Egy vadonatúj játékmódot is bevezettek: a történet szerinti játékok. Ami azért nem azt jelenti, hogy a játékosnak gömbbe zárt majmát egy filmszerűen egybefüggő történeten kell keresztulfociznia – hiszen itt is önálló játékok során kell keresztulverekednie magát, szám szerint 100 feladaton. A történetet itt alapemajuk, vagy ha úgy tetszik hátterük alapján tízszertiz játékokra bontott egységek közötti átvetető mozok képviselik, amik mélyreható pillantást vetnek a majmok és Dr. Bad-Boon közötti küzdelem kulcsfontosságú mozzanataira. Arról pedig, hogy ezeket a filmeket valóban meg is láthassa a játékos, a korlátlan számú újakezdés hivatott gondoskodni (az első rész végigjátszását igencsak megnehezítette a véges számú lehetőség). A végtelen életből adódó könnyebbé a másik, magányos játékosoknak szánt módot, a Challenge (vagyis kihívás) névre hallgatot nem érinti. Itt ugyanúgy, mint az első részben, egyetlen majommal, és korlátozott számú visszatérési lehetőséggel kell az egymás után sorakozó és egyre nehezező kihívásoknak megfelelni.

Annak ellenére, hogy a két játékmód igen hosszas szórakozást ígér, a Super Monkey Ball 2 igazi ereje a többjátékos üzemmódban rejlik. Amikor egynél többen ragadnak kontrollert, a játék kacagva felveheti a

versenyt a legjobb partijátékokkal is. Az első részből már ismerős, hat egymás ellen versenyezve játszható mini-játék, a Monkey Fight, Monkey Target, Monkey Golf, Monkey Race és Monkey Billiard mellett újabb hat sportágban csaphatnak össze a játékosok. Pontosabban a hatból négy, a Monkey Soccer, Monkey Tennis, Monkey Baseball és a Monkey Boat névre hallgató vadvízi evezés kialtható ki sportágnak, a Monkey Dogfightre keresztelt, ágyúkkal és ananász-rakétákkal vívott légi harcot, és a többségétől eltérően együttműködve játszott, Time Crisis-utánérzésű Monkey Shootout nem igazán lehet sportnak titulálni. A hat új partijáték azonban nem választható azonnal a lemez első elindítása után, az újdonságok megnyitásához az egyjátékos módokban kell összegyűjteni kellő mennyiségű pontot.

Ennyi tömjenezés után azért meg kell említeni néhány várható árnyoldalt is programnak. Miután az amerikai és a japán verzió már a tavalyi évben megjelent, a tapasztalatok alapján egyjátékos üzemmódban, a pályákon vadul versenyezve bizony előfordulhat, hogy a kameramozgás nem tudja tökéletesen követni a labdját vadul gorgató majmot. Még sze-

rencse, hogy az előző játéknál sokat kritizált nehézségen a sztori-móddal és egynémely játék szabályainak atalakisásával csökkentek, mert bár így is marad ok némi hajhulásra, de legalább nem kell pusztán kézzel borotvalkozni...



ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTSGÉI ÁLLAPOT **100%**

Szépnek már szép volt – most nagyobb is lesz!

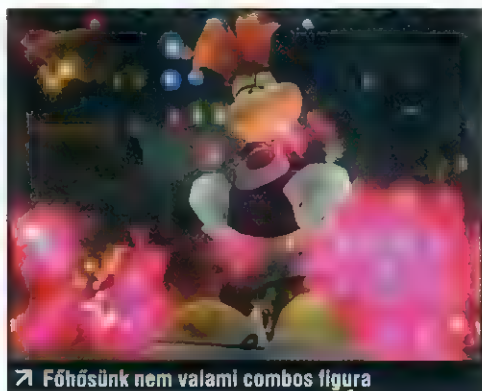




⚡ Állj! Pénzt, vagy bérletet!



⚡ Lengő Rayman alá ne állj!



⚡ Főhősünk nem valami combos figura

■ Akinek nincs karja, annak messzire ér a keze!

RAYMAN3 HOODLUMHAVOC

TÍPUS PLATFORM/ACÉL KIADÓ/FEJLESZTŐ MIBEN MEGJENELÉS 2003. ÉV PAL

Már több mint két év telt el az utolsó, igazi Rayman-játék megjelenése óta, hiszen a második rész után kiyűlt Rayman M eléggé eltávolodott attól az irányvonalától, ami a Ubi Soft sztárkarakterét a játékvilág csillagjai közé emelte. 1995-ös debütálása óta eladott 10 millió példányával azzá lett a francia kiadónak, amivé Mario a Nintendonak, vagy Sonic a Segának.

Pedig első pillantásra nehéz elképzelni egy kéz és lábak nélküli, öklével és talpával csak elméleti kapcsolatban álló figuráról, hogy képes új trükköket tanulni. Szerencsére a fejlesztők nem voltak ötlettelenekek, s ha már benne voltak, az egész játékot újragyúrták, amikor belefogtak az új konzolgeneráció Raymannel történő ellátásába. Még a játék hangulata sem maradt teljesen érintetlen, a pusztító csintalanságtól egy kicsit a szórakoztatás „sötét oldala” fele fordult. A világok korántsem kristálytiszták: veszedelmességük, gyászos és lehangelő légköruket jelzi az is, hogy a színskála sötétebb árnyalatai igencsak elszaporodtak mindenfelé. Mindez azért, mert a korábban nem túl sok bajt keverő lumok (ők a Rayman

univerzumát lakó fajok egyike) némelyike dark lum má változott, a gonoszság pedig futótűzként terjedt közöttük egy hallucinogén gyomolcslénél köszönhetően. Rövidesen a fő dark lum vezetésével „Hihetetlenül Gonosz Hadsereg” szerveződtek, s a továbbiakban hoodlumoknak nevezték magukat (A hoodlumok egyenruhaként sötét köpenyt hordanak, ami egybeként egész csinos hadsereggé teszi őket.) Viszont minden esztétikum ellenére Rayman komát erősen zavarja, hogy a csinos zubbonyok ártatlan lények irhájából készülnek. Ráadásul még Rayman anyabolygóját is el akarják foglalni, ami végképp arra sarkalja a kézfejeivel csak szemkontaktusban álló hőst, hogy embereken hónaljon verje a perna hajderekét.

Harcosabb lett tehát a játék, amit az is jelez, hogy több mint 20 (ebből 15 a korábbi részekben nem szereplő) ellenféllel kell megküzdeni a Raymant irányító játékosnak. Ugyanakkor több pályán is lehet majd számítani kirakós játék jellegű feladatokra, ami újdonság lesz a szériában. Vagyis a játék már nem jellemezhető egyszerűen a platform kategóriával, noha a más stílusok-

ból átemelt elemek azért csak a színezék szerepét töltik be, és így az ósrajongóknak sem kell csalodniuk.

S ha már a harcosabb Raymannel tartunk, nem árt megemlíteni azt a fegyverre-pertóart, ami a főhős rendelkezésére áll. Pontosabban nem csak fegyver, hiszen a kimondottan hoodlum-rendszabályozó eszközök mellett Rayman közlekedését segítő herkentyűket is használhatunk. Alapfegyvernek természetesen megmarad Rayman kolléga felporogható és kilőhető ökle, ami annál nagyobbbat mos be és annál távolabbi célpontnak, minél tovább tenyerel a játékos a tűzgombon. Az általában pályavégi föléltetések örökségeként hátramaradó színes bodonók ennel jóval durvább eszközöket adnak a játékos kezébe. A kék kannából egy horgonylánc kivételének képessége nyerhető el, amit beakasztva egy kellően magas pontba, Rayman Tarzanná változik, és játszi könnyedséggel lendül át egyik szintről a másikra (szukség esetén persze ez a kampós készség is alkalmas az ellenkordában tartására). A zöld tartály hatására Rayman a szélvetés hasznos képességével gazdagodik, azaz utjára indíthat egy mini tornádót, amely mindent learat hősünk utjából. Ráadásul a játékos saját forgószélét meg is lovagolhatja, így érhet el korábban elérhetetlen magasságban lebegő platformokat. A további extrák között szerepel egy tuskos boxer, ami azon túl, hogy nagyságrendekkel növeli horogutaseink hatásfokát, képessé tesz az eladdig ellenálló hordók és egyéb objektumok szétforgácsolására is. A megszerezhető eszközök pálmáját azonban biztosan az irányított rakéták fogják elvinni. A szeretetcsomag utjára bocsátása után egy gyors nézetváltással a raketa nyergebe

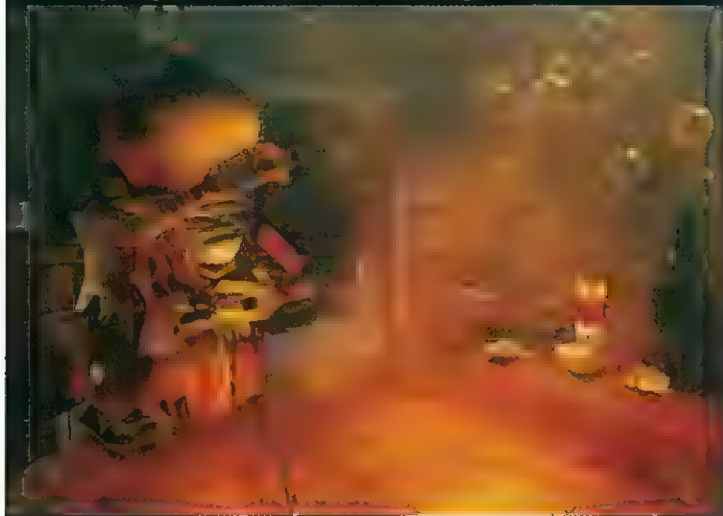
pattan (mármint a nézőpont. Rayman marad a helyén) és Munchausen báró módjára mi vezethetjük célra a lövedéket. A vaskos fegyverzet és a szép számú ellenfél dacára sem kell valami véres megoldásokkal tarkított akciójattékkal szamolni. Rayman sikereinek egyik titka mindig is a humoros megoldásokban rejtett, és ehhez most is tartották magukat a fejlesztők.

A már emlegetett puzzle-elemeken és harciasságán túl hamisítatlan platform-élményt nyújtó pályák, illetve világok közötti intermezózt is játékkal töltötték ki – ez viszont valami egész en más. Raymannek hol járművét kell egy kijelölt útvonalon végigmanővereznie (és eközben a légvédelmi ágyúállásba is beugrania az egymás után érkező támadóhullámok semlegesítésére), hol egy Resident Evil-szerű, rögzített kamerális fogócskában győzedelmeskednie egy roppant palotában.

A játék grafikájára nem lehet panasz, már ha a játékos a Rayman-érzést hordozó, rajzfilmszerű, szándékosan nem valóságú környezetet várja Hoodlum Havocotól is. Az új konzolgeneráció lehetőségeit kihasználva a grafikusok és animátorok nemcsak a szereplők részletes kidolgozásával foglalkoztak, a DVD-n látható trailerből is megismerhetők, kicsit karikatúra stílusú alakokat egy élő környezetbe helyezték, ahol például a fűcsomók is külön objektumokat jeleltenek. A stíusból adódóan többjátékos üzemmódra alkalmat nem kínál játékot mindhárom asztali konzolra és GBA-ra is kiadó Ubi Soft a játék hangjára is külön odafigyel. A néhol már bizarrba hajlóan humoros grafikát kísérő hanghatások elkészítésére Billy Westet, a Bugs Bunny és John Leguizamot, a Jégkorszak hangjának megalkotóját kérték fel.



⚡ Jéé, a jó mágusember a vízből veszi ki a zokszigént!



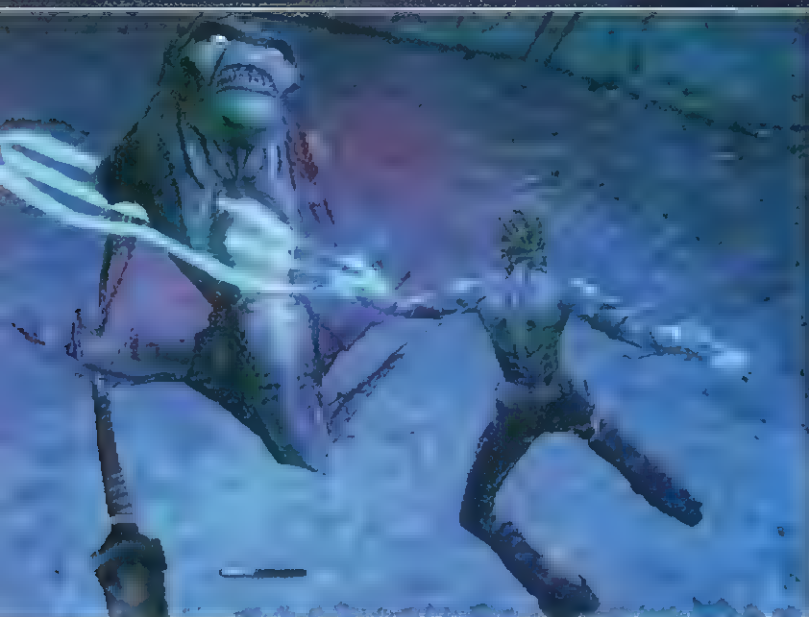
ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTSGÉGI ÁLLAPOT

95%

Sokat kellett rá várni, de nagyon úgy tűnik, érdemes volt!





➤ Ez a lány szemlátomást teli van pozitív töltéssel

A tarok-kártya az volt a kiindulópont – jelentette ki Chris Sorrell, a Primal szellemi szülőatyja ambiciózus játék háttértörténetéről nyilatkozva. Persze mondatott volna olyanokat is, hogy a Jó és a Gonosz harca, a Világosság és a Sötétség közti egyensúly, vagyis felsorolhatta volna a klasszikus tarok-kártyák szimbólumait, de az úgy nyilván nem lett volna kreatív – márpedig a kártyák egyáltalán nem illenek egy olyan játékhoz, mint a Primal. Na, mostanában már alapkövetelmény még az egyszerű akciójátékokkal szemben is, hogy elmeséljenek egy sztorit (egy fantasztikus kalandjátékkal szemben pedig pláne), hogy a Primal esetében mennyire belemennek a részletekbe. Mindezt hangsúlyozták: „Nehéz hátteret próbáltunk biztosítani a szereplőkhöz, hogy ez az életük legyen a háttér, az az, ami motiválja őket.”

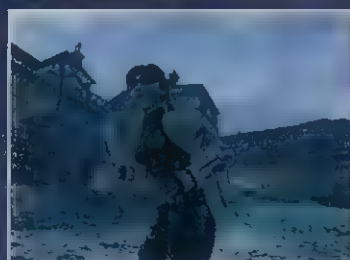
A sikeres Medievil játékok után így most jóval komolyabb (és komorabb) dologgal rukkol elő a Studio Cambridge: valódi, „hús-vér” szereplőket küldtek egy démonok lakta szatrárvilágba. Ezt a világot Oblivionnak hívják, mely világ négy birodalomból áll, önálló legendákkal és hagyományokkal. A birodalmakat a két legfőbb erő működteti: a Rend és a Kaosz. Nem volt addig semmi baj, amíg ez a kettő egyensúlyban volt, de úgy tűnik, a Kaosz kezd elhatalmasodni, ami pedig nem csak Obliviont döntheti pusztulásba, hanem a mi világunkra is áttérjedhet.

A Kaosz első küldötte már meg is érkezett az egyik északi-amerikai nagyvárosba, ahol belépője a rendkívül határozott



Come now, you have seen the power within yourself.

➤ Lady Arella, pillanatnyilag a Pillangókisasszony szerepében



ügös a játékhoz. Hosszú kabátba burkolt, robosztus alkat, ormótlan arc, vörösen izzó szemek: ez a látvány még a metálfan körtek állandó résztvevőit is megrémíti. A „Nexus” mulatóban vad bulizás folyik, osápoló tömeg őrjöng egy igazságtalozó banda muzsikájára. Extázis ide vagy oda, az együttes frontembere, Lewis azonnal elfigyel a bizarr jövevényre (talán ő egyedül a teremben), s végül nyugtalanul vonul vissza öltözőjébe. Oda látogató barátának, Jennifernek akaratlanul is sikerül rájlesztenie, jóllehet az igazi meglepetés még hátra van. Amikor távozna a páros a mulatóból, Jen erőszakos rajongónak nézi a haligatag őriát, és kihajítja maguktól, aki azonban nem autogramért érkezett. Erőteljes fellépésének először a mulató látja kárát, másodjára pedig a kidobó

ember (illetve annak a feje). Hőseinknek felocsúdni sincs idejük, és a pokoli démon megmutatja, Jensen átgázolva elrabolja Lewist.

A fiatal lánynak szinte egyetlen porcikája sem marad ép, de csodával határos módon mégis életben marad. A kórházi ágyon él és halál közt lebegve fekszik, amikor különös dolog történik vele: hirtelen felébred. Vagy mégsem? Nem, itt valami más történt: a teste még mindig ott fekszik az ágyon. Pedig hát ő és Lewis még csak most kezdték volna a közös életüket! – gondolja magában. Jen elkecserepedve veszti tudomást, hogy meghalt, amikor egy különös tény siet megvigasztalni őt. Scrab, a megölevesedett vízköpő szabadította ki a lelket a testéből, aki nyomban elmagyarázza: ez még nem jelenti a halálát. Viszont ha valaki

■ Nehezen kiűzhető démon a PS2-ben

PRIMAL

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ/FEJLESZTŐ SCEE MEGJELENÉS 2003.03.05. NTSC 2003.04.11. PAL

➤ Belahzur nyilván meglepődött, hogy Abdizur feltámadt

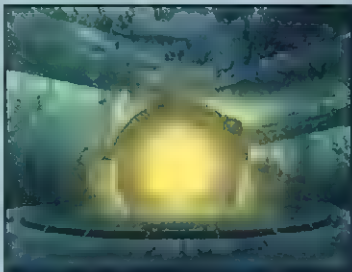




➤ Ha rakodómunkásra van szükség, Scree a mi demonunk

A DIMENZIÓKAPUK

A Nexusból ún. Rift Gate-ek vezetnek át Oblivion egyes birodalmaiba, de ezek a dimenziós kapuk nem csak a világok közt képezhetnek átjárót. Egyazon birodalmon belül több ilyen kaput is felkutatunk, s ez azért nagyszerű dolog, mert amelyeket már aktiváltunk, azokat utána használhatjuk, s rengeteg felesleges mászkálástól kímélhetjük meg magunkat. Igaz, a játékra szerencsére nem jellemző, hogy egy feladat elvégzéséhez a világ legkisebb pontjait kelljen felkutatni, de ugyebár könnyű eltévedni, s ilyenkor a térkép, no meg a kapuk használatával könnyen visszazokkenhetünk a normál kerékvágásba. A kapuk működtetéséhez mindkét karakterünkre szükség van, s a célpont kiválasztása után előbb jól felpörgetve be kell izmítani őket. Mellesleg egyes huzás volt ez az „izzítás” a loading képernyő elkerüléséhez, hiszen ez pont elegendő idő a másik tagjegyiség betöltődéséhez.



fel akar ébredni a kőből, követnie kell őt Oblivionba, ahol fontos küldetés vár rá

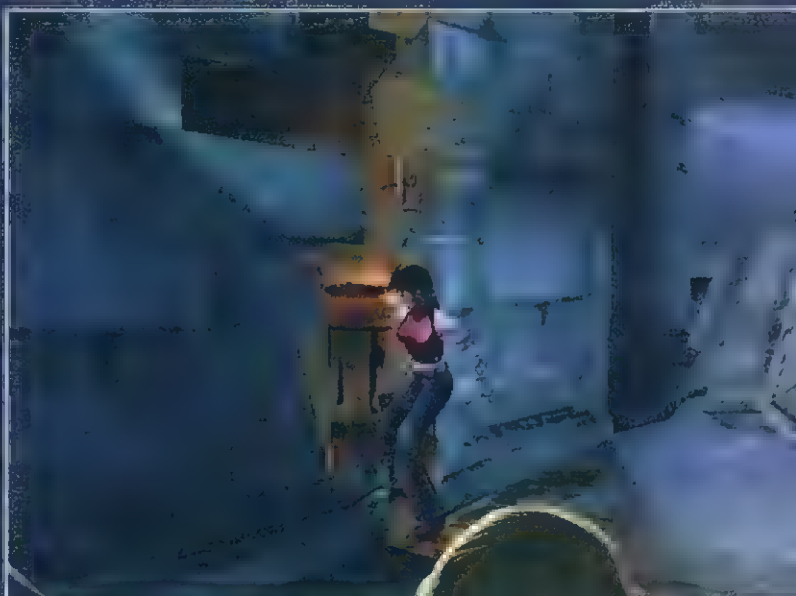
A furcsa páros

Hogy milyen játék tulajdonképpen a Primal, azt nem lehet csak úgy két szóban megfogalmazni, mert szinte lehetetlen becsatulyázni. Nem egy hagyományos kalandjáték: nincs tárgylista, nem kell kulcsokat keresgélni, meg lyesmik. Noha hátulról követhetjük a hőst, nem is egy Tomb Raider, elvégre nincs ugrás gomb, és a sziklák póreméről vagy a keskenyebb hidakról sem lehet leesni. Inkább nem is próbálkoznék további hasonlítgatással – majd szép lassan úgyis kiderülnek a részletek.

A játék (akárcsak az intro) egy bizonyos Nexus nevű helyen kezdődik. Az előzővel ellentétben ez tulajdonképpen egy hatalmas szentély, ahol ősi gépezet segítségével összpontosul a két legfőbb erő, amit Chronos, a gép üzemeltetője szép egyenletesen elosztva biztosítja Oblivion, a Nexus, és a Mortalis – vagyis a mi világunk – létét. Oblivion négy birodalomból áll, ebből az egyik kettőben a Rend, míg a másik kettőben a Káosz dominál. Normál

esetben a belőlük áramló erők egyenlő mértékben táplálják a Rendet megtestesítő Lady Arellát és a Káoszt megszemélyesítő Abaddont – csakhogy, amint azt Jen is azonnal felfedezi a fájdalomtól vonagló Chronost látva, mostanában az egyensúly megbomlott a Káosz javára. Abaddon – aki kedvenc kis „háziállatát”, Belahurt elküldte Lewisert, mert a srác valamiképp fontos része terveinek – máris pozíciókat szerzett a Rend birodalmaiban, és ez szörnyű következményekkel fenyeget.

A Nexusból négy Rift Gate, azaz dimenziókapu nyílik a négy világba, melyek közül tehát a Rend birodalmaiban kell legsürgősebben tenni valamit. Kezdeti úti célunk Solum, az örök sötétség és tél hazája, ahol a nemes, ámde természetüknél fogva vad Feraí démonok laknak. Ezt a helyszínt a készítők elmondása szerint kelta mondák ihlették, a Feraíok városa pedig olyan, mintha egy ókori római településen járnánk. A birodalmi siralmas állapotban van: az állandó földrengések már majdnem porig romboltak minden épületet, s ennek a természeti katasztrófnak mintha köze lenne ahhoz, hogy valami nem stimmel a királyi család körül.



➤ Ha zárva az ajtó, marad a „kiskapu”

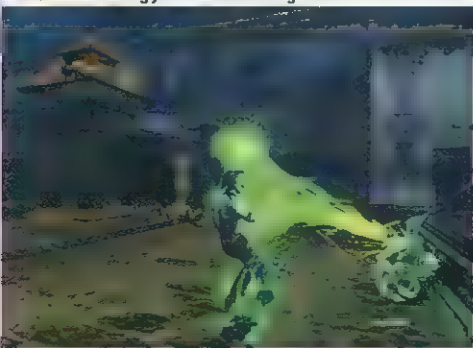
Eleinte nemhogy nekünk, de még az útikalauzunknak, Scree nek sincs fogalma róla, hogy tulajdonképpen hogyan is kéne rendbe hozni a dolgokat. Mit tehát egy törékeny lányka ezen a vad vidéken? Hiszen még harcolni sem tud. Amikor Malkai hordák (tarkisukhoz hasonló vadállatok) által lakott barlangon kell átvágni, Scree nek előbb előre kell mennie, hogy odabent tüzet gyújtva biztonságossá tegye a terepet.

Ez az első mozzanat, ahol félreérthetetlenül megmutatkozik, hogy ennek a játéknak két főhőse van: Jen és Scree gyakran csak egyesített erővel tudnak túljutni az akadályokon. Így a Selecttel bármikor válthatunk közöttük, s cserélgethetjük a párost vezető karaktert. Jen nőies alkatánál fogva karcsúbb, mint a vízköpő, s befér a szűkebb résekben, vagy át tud egyensúlyozni egészen vékony sziklapereken, míg Scree nek nem okoz gondot a falmászás, feltéve ha az a bizonyos fal kőből van. Kétségtelenül nagyon klassz az is, hogy Scree nemcsak gyűjtogathat, hanem folyamatosan magánál tarthat egy fátyalt, amivel egyrészt világít, másrészt távol tartja a hősnőktől a vadállatokat. Az yjszont kellemetlen, amikor egyszer csak egy fuvalat eloltja a lángot.

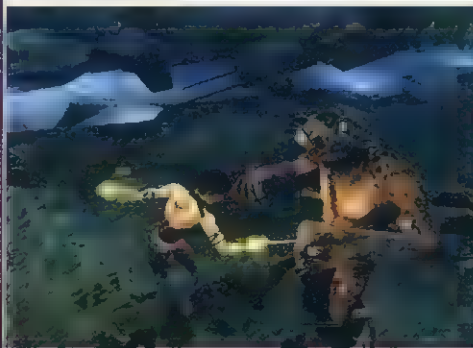
Metamorfózis

Amikor elsőként maradunk sötétben, a Malkai ebek persze azonnal támadásba lendülnek, s ha épp nem jöna arra Horne király, végeznének is Jennel. A féltelmet király a fiát keresi, és nem sok tiszteletet tanúsít Jen iránt: hősnőnk nem egészen

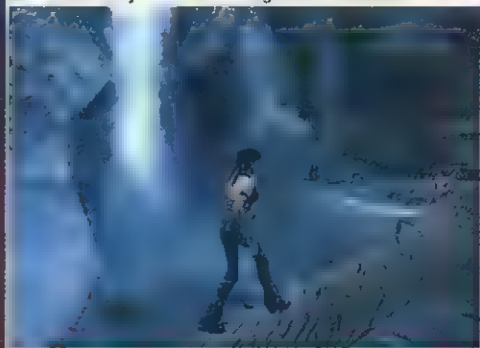
➤ Szívd fel begyem a sok energiát!

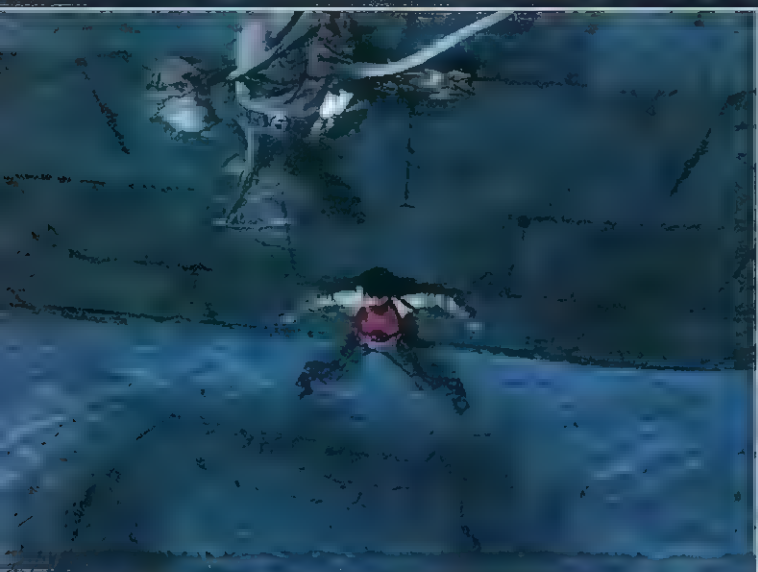


➤ Hasfelmetsző Jen



➤ Scree helyre kis hidat rögtönzött Jennek





➤ Mig Scree falat mászik, addig Jen óvatosan araszol



➤ ...de akár alpinistapárosként is jól beválnak

éri, miért szölija őt félténynek. Persze hamarosan kiderül, de előtte még meg kell tanulunk a késsel bánni: egy tör lesz az első fegyverünk, amit a király adományoz nekünk. A hadakozás igencsak egyszerű, de annál hatásosabb: az L/R gombokkal indíthatjuk a támadásokat vagy védekezhetünk, és minthogy az ellenfelek automatikusan kijelölődnek, az X-szel közben válogathatunk közöttük. A játék tervezői úgy gondolták, nincs szükség Tekken-szintű verekedésre, helyette inkább a régi, oldalra gördülő pályás, 2D-s bunyós játékok tapasztalataira próbálták építeni. Ezért választották végül az automatikus kijelölést, amivel egyszerűvé varázsolták a küzdelmet, de ugyanakkor nagyon profi a mozgulatok. Számomra különösképp tetszett, hogy a harcrendszer kihasználja az analóg gombokat, tehát ha erősebbet nyomunk, akkor az egy erőteljesebb támadást fog eredményezni.

Ahogy haladunk előre, időnként apró kiegészítők szakitják meg a kalandozást: löbbek közt láthatjuk Devena királynét, amint kegyetlenül kivégeztet egy ártalmatlan sámánt. Kezd kitisztulni a kép: a birodalom lakói úgy tartják, hogy jólétének letéteményese maga a király, és ha az nem áldozza fel önmagát ősi rítus szerint, hogy ezzel átadja a helyét az utódjának, akkor a birodalom vele együtt őrögzik el és hal meg. Herne király fia, Jared azonban

eltűnt, és ebben alighanem fontos szerepe van a királynének is, aki az utóbbi időben vérengző örökként viselkedik.

A következő fontos lecke ezután Scree egy nélkülözhetetlen képességéről szól. A Ferei templomba csakis akkor tudunk bejutni, ha az előtte álló világító szobor fénycsóvját a kapu lencséjére irányítjuk. Ehhez először az ún. „lodestone” kavicsoakra van szükség, amelyek jellegzetes, pulzáló fénnel hívják fel magukra a figyelmet. (Sokszor hordókban vagy edényekben rejtőznek, ezért előbb fel kell törni a csomagolásukat.) Az ilyen típusú kavicsokat csak Scree tudja felvenni, és ha eleget szedett már össze, a segítségükkel át tud költözni más kőszobrokba (azaz irányítani tudjuk azt a szobrot, amelybe átlénygülni). Igen szórakoztató ez nemcsak itt, hanem időnként ott, ahol Arella házi démonának, Ahulzornak állították emlékművet.

Herne királyt épp egy rituálé közepén sikerül végül hőseinknek megzavarnia, de talán ez nem is olyan véletlen. Scree nyilván sejtette, hogy a király talizmánya különös erőket mozgósít a „félvérben”: Jen egy bizarr átalakuláson megy keresztül, s Ferei démonként vehetjük át újra az irányítást. Innentől most már nyilvánvaló, hogy hősnőnk félig démonszármazású – de talán várható is volt,

hogy nem pincérnői képesítése miatt hívják Oblivionba. Démonként Jen már nem annyira csini, de szerencsére megmarad emberi énjé is, így bármikor át- és vissza-változhatunk a D-pad irányai közül a balt választva. (Talán mondani sem kell: idővel majd a többi irány is ki lesz aknáva.) Feral formájában Jen sokkal veszedelmesebb, és erősebb harcosná válik, azonkívül nagyobb magasságokba képes felugrani. Amikor harcmodorát illeti, éles karmaival ügyes kis kombókat, sőt kivégzéseket is kivitelezhetünk – jóval jobb, mint a felszárított az ellenfele arcát, majd végül egy kegyelem-döféssel zárja le a mutatványt. (Melegen ajánlott is ezek alkalmazása, lévén csak így lehet egy ellenfelet végérvényesen a túlvilágra küldeni.) Rendkívül tetszetős még a hátracsapása is: akkora sallert kever le váratlanul hátrafelé, hogy ha ott tartózkodik valaki, akkor az biztos, hogy földre kerül pár másodpercig. Kitűnően alkalmazható ez akkor, amikor bekerítik hősnőnk. Szüksége is lesz a démoni brutalitásra, mert a királyné nem nézi jó szemmel, hogy Jared után nyomozunk, úgyhogy a továbbiakban már nem csak szimpla vadállatokkal, hanem kökemény Ferei katonákkal kell megküzdenünk. Segítségre pedig nem számíthatunk, kiváltképp Scree-re nem. Neki nem kényere a harc, így amikor jön egy kis adok-kapok, akkor ő mindig azonnal kővé dermed. Nem túl bátor módszer,

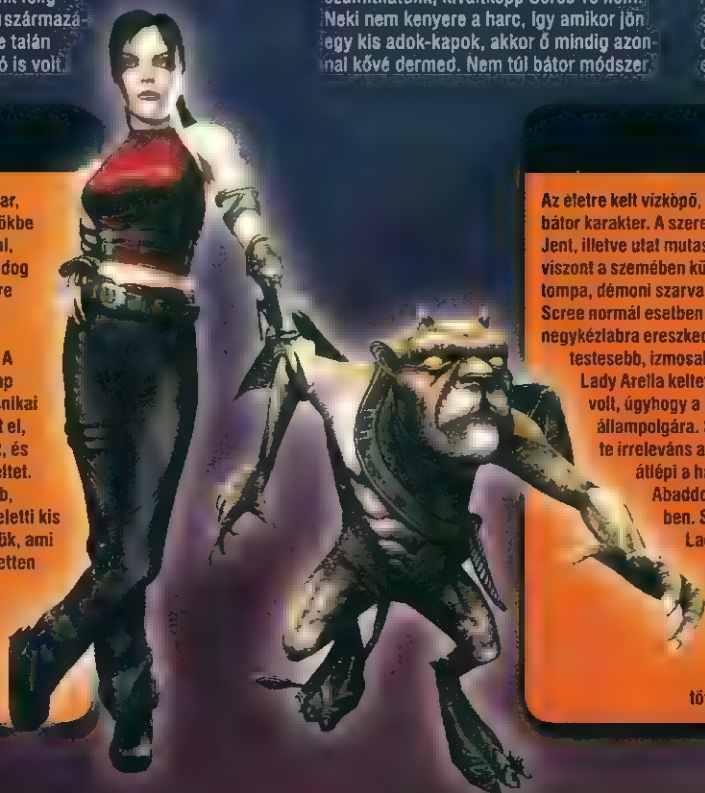
de Scree-nek sokkal fontosabb dolga van, mint a bunyó: ha nem Jen elmulasztja, olyankor a lelke visszaköltözik a testébe, és csak Scree tudja ismét visszarángatni Oblivion világába. Csupán annyi a dolgunk, hogy felkeressük az egyik dimenziókaput (Nagyon frankón néz ki, ahogy a kapu mögött ilyenkor feltűnik a kórházi szoba). Hogy ne kelljen ilyen felesleges kitérőket tennünk, nem árt, ha karbantartjuk a leányzó egészségét. Ennek egészen speciális módja van: Scree magába olvasztja a legyőzötték démoni energiját, hősnőnk pedig ezt átszivhatja magába. Amikor már nagy szükség van erre, akkor Jen szíve jobban ver, és ezt a Dual Shock irányító is érzékelteti – már ha az energia kijelzője egyébként elkerülné a figyelmünket. Még több ilyen energia szivható ki bizonyos izzókövekből, valamint találhatunk ékköveket, amelyekből végszükség esetén nyerhető éltető erő – ergo megakadályozzák, hogy elhalálozzunk.

Szép kis kalamajka!

A kalandozásaink közben bármikor menthetünk állást, habár megkérjük az árát: egyetlen mentés 400k-t foglal le a memóriakártyán. Még szerencse, hogy nincs szükség az állások halmozására, mivel a cselekmény maximálisan lineáris. Annak ellenére, hogy egy világon belül sosem

JENNIFER TATE

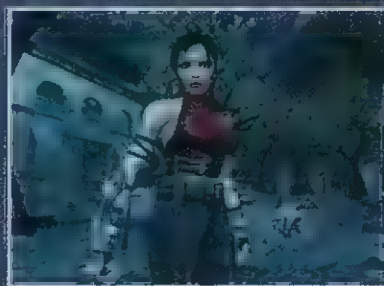
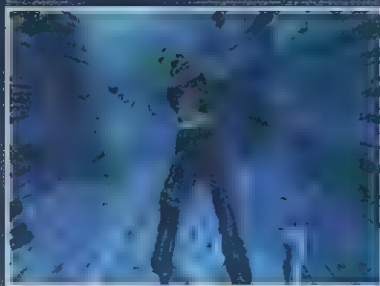
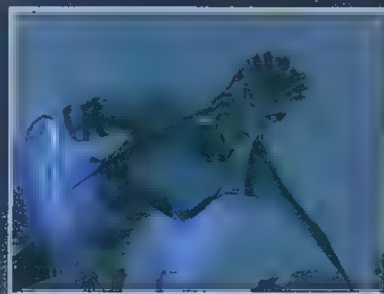
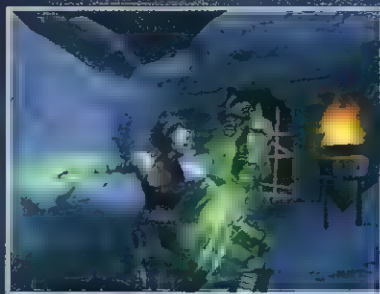
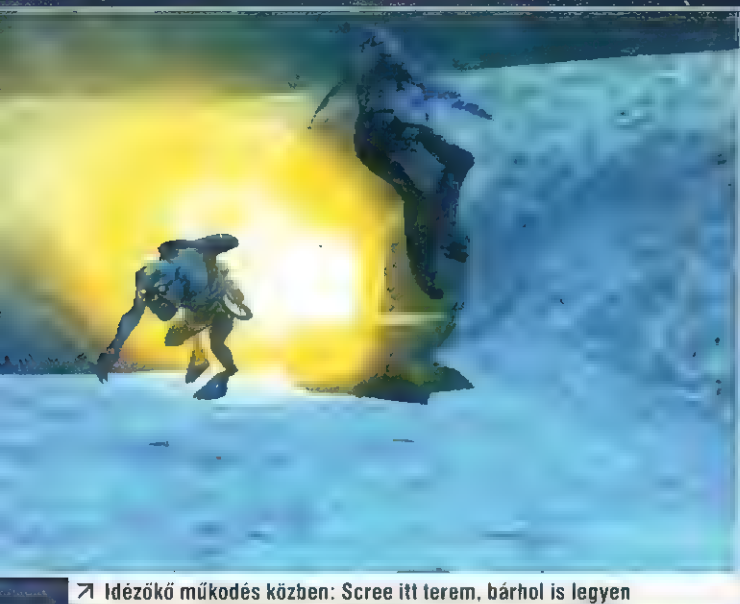
Jen egy modern, intelligens lány. A humora kissé fanyar, de megbízható és szereti a társaságot. Kislányságot örökre fogadták, sosem ismerle a valódi szüleit – mostohaíval, illetve családjával külvárosi környezetben nőtt fel. Boldog gyerekkora volt a befogadó szüleiével, de ennek ellenére valahogy mindig idegennek érezte magát közöttük, s nem találta önmagát; ez pedig lázadó természetéhez vezetett, ami legfőképp a külsejében mutatkozik meg. A szülei cseppet sem voltak elragadtatva, amikor egy nap tetoválással a hatán állított haza. Jó érzéke van a technikai dolgokhoz: a középiskolás éveiben hackerként híressült el, majd az egyetemen a számítástechnikára szakosodott, és a tanulmányai mellett újabban cyber kávézót is üzemeltet. Jenhez kétségtelenül a barátja, Lewis áll a legközelebb, akivel együtt futtatja a „The Hub” kávézót, s az üzlet feletti kis lakásban éldegélnek. Különleges összhang van közöttük, ami úgy tűnik, szoros kapcsolatban van azzal, hogy mindketten már a születésükkor elvesztették a szüleiket. Jen eleinte mit sem sejt arról, hogy valójában félig démon származású. Érdekes fejlemény tehát a játék bizonyos epizódjainál, amikor felélesztik benne démont, s ezáltal új, fantasztikus képességek birtokába jut.



SCREE

Az életre kelt vízköpő, Scree egy nemes, büszke és többnyire bátor karakter. A szerepe leginkább arról szól, hogy vedelmezze Jent, illetve utat mutasson neki. Scree bőre – fakó, mint a szikla, viszont a szemében különös fény ég. Rövid, tömzsi szárnyai, tompa, démoni szarvai vannak, és hosszú farkat lóbál maga után. Scree normál esetben két lábon jár, viszont kényelmesebb neki negykézlabra ereszkedve. Feleakkora, mint Jen, de szemlélatomást testesebb, izmosabb felépítésű – erős fizikumú.

Lady Arella keltette őt életre, akinek sok évig a „háziállata” volt, úgyhogy a birodalomnak majdhogynem megszokott állampolgára. Szó se róla, a legfelsőbb körökben abszolúte irreleváns a létezése, s fel sem figyel rá senki, amikor átlépi a határokat – az legalábbis biztos, hogy Abaddon cseppnyi tenyegetését sem lát a személyében. Scree élete mostanáig csak abból állt, hogy Lady Arella körül sürgöcsökölt, szórakoztatta őt, illetve kisebb megbízásokat teljesített, viszont sosem merészledett túl tavol az úrnőjétől – a kalandozás tehát egy új élmény a számára, ami izgatja a fantáziáját. Függetlenül tehát attól, hogy milyen színben próbál feltűnni Jen előtt, a tudása többnyire abból áll, amit innen-onnan hallott.



➤ Idézőkö működés közben: Scree itt terem, bárhol is legyen

mainkat elhetjük ki. Jen féldémon mivolta ezeken a helyeken megint csak újabb átváltozásokra ad lehetőséget, s Feral után Undine, Wrath vagy Djinn démonként is kipróbálhatjuk őt. Kiváltság felemelő érzés Undine „sellővé” változni, ugyanis a víz alatt úszkálva totál 3D-s, víz alatti élményben van részünk. Tiszta szerencse, hogy a pályatervezők gondos-

kodtak bizonyos határokról, meg villogó útjelzőkről. Így aztán nem tévedünk el a tenger alatt sem, noha továbbra is igen nagy fényhatókat járhatunk – akarom mondani úszhatunk – be. Scree-re ez nem vonatkozik: ő úgy úszik, mint a nyeletlen fejse (tűgőleges irányban, egészen a vízfenékgig). Ennek is megvan a maga haszna: az iszapot kavarva vidáman trappol a tenger fenekén, és még az erősebb vízáramlatok sem tudják eltéríteni a céljától.

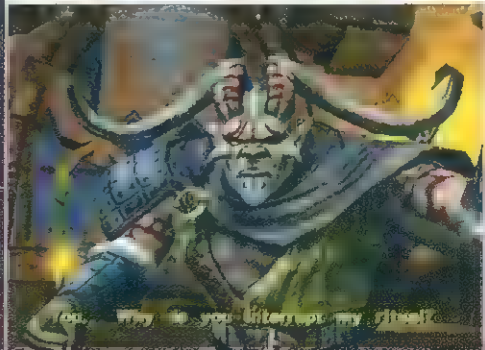
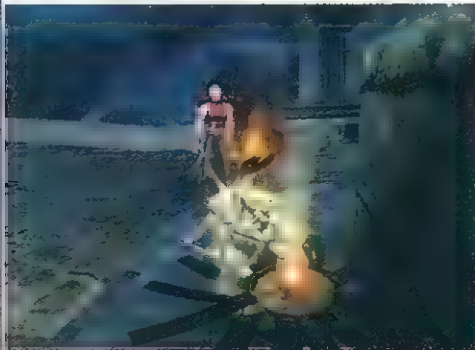
A pályákat kigyaló designereknei talán csak a grafikusok veszték el még jobban a vízfelületekben – hiát! Is lenne! A legutóbb Lewis elrablását még FMV bejátszáson nézhetjük végig, de alig látható a különbség, amikor utána Jen kórházi ágya körül már valós időben ábrázolt orvosok tanakodnak. A grafika méltatásaként elég csak a programozók kommentárját idéznem, akik az előző munkájukkal hasonlították össze a dolgot: „Egy átlagos Medievil pálya a PlayStation-ön úgy nagyjából 8.000 poligonból lett összeállítva. A Prima-ban ugyanakkor nem ritka, hogy egyetlen szoba készült el ugyanilyen részletességgel, mint az egész játék.”



➤ Scree-nek is szüksége van némi melegségre

➤ A ketchupból bőven jutott az operátorra is

➤ Barátom, téged aztán jól felszarvaztak!



PROFI JÁTÉKHOZ PROFI HANGZÁS

Nagy kihívást jelentett a játék zenei aláfestésének megválasztása. A kalandozások alatt folyamatosan szóló valamilyen hangulatjelző dallamok, amik az adott helyszín vagy jelenet szerint változnak (mindegyik birodalomhoz alapvetően más fajta atmoszféra tartozik), viszont amikor küzdelembe bocsátkozunk, nagyon is zűzös számok tokozzak a harci moráft – hasonlóan a Devil May Cry-hoz. Utóbbi muzsikát egy amerikai banda, a 16Volt biztosította, míg a háttér dallamok megkomponálásához a már jól bevált Bob'n'Barn céget kérték fel. Minthogy a játék producere mindenképpen többet akart néhány számítógép generálta szólammal, nem sajnálták rá a pénzt, hogy szimfonikus zenekar játssza fel a tételeket. A filmzenéről híres John Barry hangszerelője, Nic Raine segített a Bob'n'Barn komponistáinak (Andrew Barnabus és Paul Arnold korábban a Medievil két részén és a C-12-n is munkálkodott), hogy végül maratoni munkával 105 percnyi zenét prezentáljanak négy hét leforgása alatt. Ebből maga a felvétel múlt év októberében mindössze öt napot vett igénybe, méghozzá a Pragai Filharmonikusok 80 tagú zenekarának és 30 tagú ennek karának az előadásában.

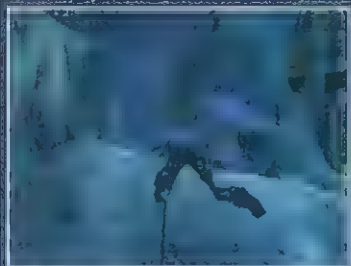
ségük, a különböző anyagok nagyszerűen lettek megformálva. Scree hártás szárnya in átvilágítanak a fáklyák. Jen fém karvájja pazarul csillog, durvák, rücskösök a sziklafalak. Ilyen megoldásokkal Scree bőre dermedése is remekül fest: majdhogyan látni lehet a bőrének még a porusait is, amelyek az átalakulás folyamán rideg teületté formálódnak át. (Meg kell jegyezni, hogy a játék eme szépségei hagyományos kábelrel talán rejtve maradnak, legjobban tökéletes képpel – S-Video vagy RGB kábellel használva – lehet gyönyörködni a kifinomult grafikai megoldásokban.) A fények megvalósítása ugyancsak mestermunka, hiszen a fáklyákat felkaphatjuk, s fénytörésként magunkkal cipélhetjük. A láng körül gyönyörűen hullámozik a levegő, gomolyog belőle a füst, s a fáklya fényeihez igazodnak a karakterek árnyékai ugyanakkor a terep egyéb fényeirol sem

féledkezik meg az engine. Festői szépségű tájakat rajzol ki a gép: extra kivitelben – hulló hópelylekkel, hidegben meglátszódo lehalettel, gyönyörűen tükröződő, de mégis átlátszó vízfelületekkel –, és ráadásul még töltőgetés sem szakítja meg a játékot. Hogy hogyan csinálja ezt? A programozók valamennyit elárultak a titokból: ez az első olyan dinamikus töltő engine, ami nemcsak a terepet tölti be folyamatosan, hanem minden egyebet is – a karaktereket, az élelenségeket, a hangokat, mindent. (Ennek szemléltetéseként akár menet közben is átválthatunk francia/német/spanyol/olasz szinkronra.) Csupán két esetben van loading képernyő: ha valami fontosabb közjáték következik, vagy ha valamelyik karakterünk lemaradt és ezért egy távolabbi helyszínre váltunk át hirtelen.

A hangeffektusokkal szintén nem túrkodtak. A Dolby Pro-Logicban szóló zörejek szó szerint a helyükön vannak (maximálisan a közjátékok alkalmával tapasztalni



➤ Pillanatkép a démonvilág pankratorainak bucsúcuccséből

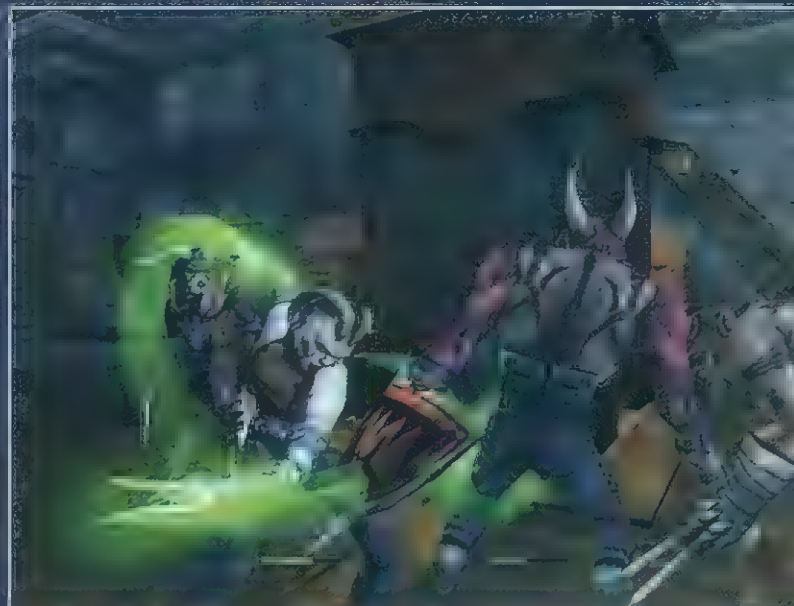


olyat, mintha a hangmérnök elaludt volna) mert a zajok néha tippeket is adhatnak. Például amikor Scree-vel egy toronyba kéne felszállnunk Jent, a torony alatti járatban kótél helyett csupán három bronzedényt találunk. Ha kicsit föléjük, hallhatjuk, hogy a vázáktól nem messze recseg a padló a lépteink alatt. Nosza, rajta: odapakoljuk a cuccot, s a súlytól azonnal leszakad a korhadt padló – egy színttel lejjebb pedig már meg is van a kótél. Itt jegyzem meg: tárgylistára meglint csak nincs szükség, hiszen Innentől fogva a kótél ott fog lógni Scree oldalán, s ahol csak kell, ott automatikusan előveszi!

Ami remélhetően kimarad

Ezen elképesztő játék hibáival kevés dolog róható fel, ha csak nem technikai hibákról beszélünk. A cikk írásához egy Second Review, azaz egy második kiadású tesztverziót kaptunk, amivel alig

néhány perc játék után máris sikerült kényszeríteni a generálást. Az ilyen kifagyást ugyebár csak a PC-nek szokás elnézni (ott nem na már egyenesen hiányolja is az ember), és sajnos nem egyedi esetről volt szó. Szintén eléggé idegesítő, amikor a program egész egyszerűen beragad: mondjuk ki akarunk nyitni egy ajtót, s mikor konszolatáljuk, hogy az zárva van, többé nem kapjuk vissza az irányítást (bár legalább ilyenkor még a kilépés működik, s nem kell teljesen előlről betölteni a játékot). Az is előfordulhat, hogy merő véletlenségből kisértálunk a pályáról, vagyis átmehetünk bizonyos falakon, amit követően a vágás megbolondul, és légüres térben mászkálhatunk a legutóbb elhagyott szoba körül. A legjobban pedig azon akadtam ki – és egyben „meg” is – hogy amikor felvettem a Necropolis kulcsait, akkor kulcscsomót kaptam, ami nem volt a helyén. Már teljesen lemondtam az egész játékról, mire végre jött a Screevel kell felvenni, és úgy



➤ Az ellenfél bár asztrális, de Jen azért kasztrál is

nincs gond. A márciusi, illetve áprilisi kiadás már nincs olyan messze, úgyhogy csak őszinte reményemet fejezhetem ki, az írást, hogy a játék sorozatgyártásához lesz még egy harmadik, tényleg hibamentes végleges verzió is. (Nyilván, hiszen ezek a hibák annyira bántók, hogy valószínűleg kiűtik minden tesztelő szemét.) Ami valószínűleg a végső verzióban is benne marad, csak nagyon szörös szívó tesztelő állhat neki kótézkodni. Például elég bosszantó, hogy gyakran minden látható ok nélkül fennakad a gép irányított karakter, s csupán azért válthatunk rá, hogy felzárkózzunk. Pedig hát épp elég hercehurca már az is, hogy azon akadályoknál, amelyiknél speciális képességeket kell bávejni, mindig külön-külön kell átvezetnünk a szereplőket – pedig ha egyszer már megcsináltuk, utána legalább ugyanazon a helyszínen igazán működhetne automatikusan is a dolog. A falmászással kapcsolatban nem díjaztam azt sem, hogy nem lehet tudni, mely falak megmászhatók, csak miután próbáltunk a felkaptatással. Hasonló a helyzet Jen extra magas Feraí ugrásával is: az egyik helyen ugrik, míg máshol meg nem. Szó se róla, idővel már

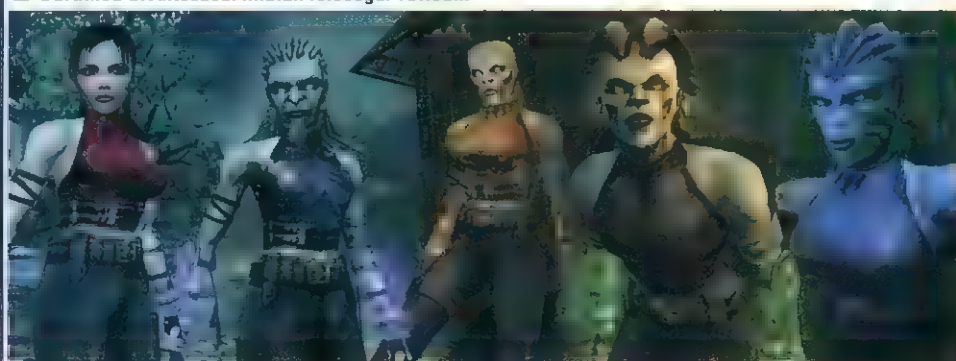
szemünk van hozzá, hogy felfedezzük a lehetséges utakat.

A pályatervezők nem tűltok célja az volt, hogy minél valóságosabb környezetben irányítsuk szereplőinket, amihez a szokásos kulcskeresgélést kihagyni nem is volt olyan egyszerű, mindenesetre megérte a fáradságot. Még azzal együtt is, hogy néhány feladat azért így is ismétlődik – tipikus példának lehet felhozni azt az esetet, amikor van egy belülről zárt ajtó, és azt csakis az egyik karakterünkkel tudjuk megkerülni, hogy aztán kinyithassuk a másiknak. A harcrendszer szintén nagyon bejött nekem. Eleinte úgy tervezték, hogy Scree-né is kijut a bunyóból, de nagyon helyesen inkább Jen démoni alakjait favorizálták. Karakterisztikusabb akciójátékok keresve se találhatunk – nemcsak hogy PS2-n, de bármilyen platformon. Minden játékos gyűjteményében ott a helye.

V.Z.

zelli@ipma.hu

➤ Barátnőd átváltozásai miután feleségül vetted...



MELLETE

- Csodálatosan kidolgozott világok
- Csapatmunkával megoldható feladatok
- Klassz démonformák

ELLEN

- Apróbb logikai hibák

PEREPUTTY

- Prima
- Devil May Cry
- Capcom
- Soul Reaver 2
- Eidos

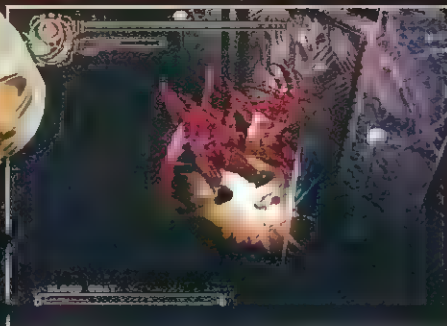
ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	94
HANG	90
SZAVATOSSÁG	80

ÍTÉLET

92

WWW.PRIMALGAME.COM



Két legyet egy csapásra



King Kong legdélcegebb fia mászókanak nézi a tetőszerkezetet

Bár Mundus, az Alvilág ura legyőzött, nyilvánvalóan mindenki sejtette, hogy a démonüzésre szakosodott Devil May Cry nyomozóiroda nem marad sokáig munka nélkül. Sparda, a legendás démonharcos Dante nevű féldémon fia maga is legendává vált – nemcsak a saját világában, de a miénkben is, és ez a legenda annál jóval több pénzt hozott a Capcom konyhájára, hogy ne találtasson érdemesnek a folytatásra.

Dante ezúttal egy mindentől elzárt, távoli kis szigetre látogat, valahol Észak-Amerika közelében. Dumary szigete már évezredek óta nyújt menedéket mindazoknak, akiket a vallásuk miatt üldöznek. Még az ősi időkben, a Földközi-tenger keleti partjainál keletkezett egy vallás, aminek a hívei több szektát is alapítottak, s a vallás tanait Nyugat-Ázsiában, Európában, és Észak-Afrikában is hirdették. Idővel azonban a szekták által imádott istenek a feledés homályába merültek, vagy beolvadtak más vallásokba. Csak kevesen imádták tovább az ősi isteneket, akik viszont ennek fejében nem sok jóra számíthattak. Eretneknek nyilvánították őket, ezért hátrahagyva a szülőföld-

jüket menekülniük kellett. Egyre távolabbra és távolabbra üzték őket, míg végül rátaláltak Dumary szigetére. Az első telepesek még a vikingek által járt tengeri útvonalon érkeztek, majd az újvilágból menekült rabcsolgák kerestek menedéket a szigeten, szóval igen színes népség alakult ki. Csak egy közös pont volt bennük: a hitük a pogány istenekben. Ahogy teltek az évszázadok, ez a népség kezdett összeolvadni, a nyelvük és a vallásuk is eggyé vált. Hitük szerint az istenek valamely más dimenzióban laknak, különös hatalommal rendelkeznek, és felette állnak annak, hogy mi a jó és mi a rossz. Olyan istenségek, melyeket más-hol gonosznak vagy pogánynak nyilvánítottak. Dumary szigetén csak mint „egyéb istenek” voltak megemlítve – túl sok volt belőlük ahhoz, hogy számba vegyék őket.

A vallások papjait „öröknék” nevezték, akik az istenek védelmében néha még meg is tudták idézni azok hatalmait, s le tudtak győzni más isteneket. Az egyik legújabb legenda alig száz éve keletkezett, mely arról szól, hogy feltűnt a „külvilágból” egy nagy harcos, és kardjával legyőzte minden idők leggonoszabb istenét.

A csodával volt határos, hogy az évszázadok során Dumary szigetén sikerült megővni a különös vallásokat, és elzárni őket a külvilágtól. Az utóbbi időben azonban kémek kezdtek beszivárogni különböző multinacionális cégektől. A nyilvánvaló céljuk az, hogy kibányásszák azokat a „különleges ásványokat”, melyek a sziget belsejében találhatók. Ezzel a sziget vallásos jámborsága és a ritka kincsek, amelyek a hegyekben vannak eltemetve, egyaránt veszélybe kerültek.

Nos ennyi volna a sztori, ami a Devil May Cry 2 kézikönyvében olvasható, de amúgy a

játékon belül sok sztorizásra ne számítsunk senki. Bár aki már játszott az előző résszel, az úgyis tudja: ez nem az a műfaj, ahol mesélni szokás, sokkal inkább az, ahol a kardot kell nagy elánnal forgatni!

Más, mint az előző

Noha a kardforgatás ezúttal még nem minden. A második rész újdonsága, hogy most több szerephez jut Ebony & Ivory, vagyis Dante két kedvenc pisztolya, amelyek újabban jóval nagyobb hatásfokkal bírnak. Ezen kívül a késsel is meg kell tanulnunk bánni, ugyanis Dante eme kalandjához egy partnerről is jár – a játék két DVD-n jött ki, amiből a második az övé. Aki nem Trishre számít az előző részből, az csalódni fog, jöllehet Lucia hozzá hasonlóan eléggé heves vérmérsékletű fehérnőp – és ezzel talán elég burkoltan fogalmaztam ahhoz, hogy ne lőjem le a történet poénját. Minthogy Lucia múltja szinte az egyetlen jelentős fordulat a történetben, csak annyit róla, hogy az anyja, Matier, nem csupán felnevelte őt, hanem megtanította mindenre, amit a démonok elleni harchoz tudni kell – tudniillik a kedves öregasszony valójában a sziget egyik védelmezője. Lucia tehát nemcsak a két kardjával bának mesterien, hanem a démonűzők klasszikus fegyverével, az ezüsttőrökkel is. (Csak arra lennék kíváncsiak, vajon hány kiló ezüst cipelésére van Lucia hitelesítve, mert a játék végéig eldobál néhány tonnát.)

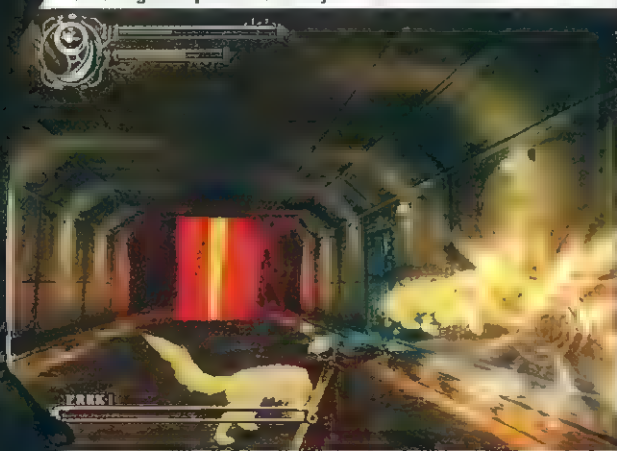
A szigeten persze célpont akad bőven. Egy olyan városba érkezünk, ahol ugyan van villamossín, de a városkép megőrizte középkori arculatát. Sőt mintha a középkori díszleteket is megőrizték volna, hiszen alig teszünk meg néhány lépést, amikor bízart jelenséget tapasztal-

■ Dante poklában már megint sírnak az ördögök

DEVIL MAY CRY 2

AKCIÓ-KIADÓ/FEJLESZTŐ CAPCOM MEGJELENÉS 2003.01.29. NTSC 2003.03.28. PAL

☞ Az igazán profik két irányba is tudnak célózni



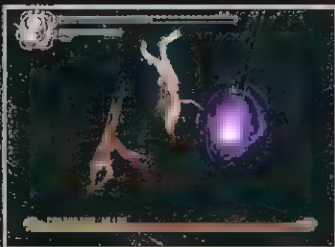
☞ Csak tátsd a szádát, kapsz rögtön az állad alá!



5:52:76



➤ A repülővel ugyan nem jutunk messzire, de azért érdemes felszállni



lunk: vaspántokba zárt csontvázak csüngenek az utca fölött. Aztán rá kell jönnünk, hogy ez nem a helyi folklórhoz tartozó dekoráció, mert a csontvázak élre kelnek, és valami miatt rendkívül morcosak. Kezdődhet a hajcihő!

Mint ahogy már a legelőjén több támadóval szembesülünk, azonnal tapasztalhatjuk, hogy a célbefogást a korábbi részekhez képest jelentősen átalakították. A játék automatikusan kijelöli azt a támadót, amelyik a legközelebbi veszélyt jelenti. Mondani sem kell: egyszerre csak egy célpontra tudunk koncentrálni (maximum a pisztolyokkal lehet két irányba löni), ezért óvakodni kell attól, hogy bekerítsenek minket. A vadonától „kikerülő” gömb, amivel odébb cigánykerekezhetünk, erre nagyszerűen alkalmas. Akár a falakra is felfúthatunk vele, ami erősen „mátrixos” jelenetekre nyújt lehetőséget.

Az automatikus célbefogás akkor válik kényelmetlené, amikor esetleg nem a legközelebbi ellenfelet jelenti a legnagyobb veszélyt. (Például a magasból lövöldöző ránk egy szörnyeteg, vagy pedig egy izmosabb ellenséggel küzdünk, de azt jelentéktelenebb csatások veszik körül.) Szerencsére azonban erre is gondoltak az alkotók: az R1-gyel rögzíthetjük a célkört egy konkrét célponton, illetve ezt a rögzített kijelölést az L3-mal „léptethetjük”. Az R1 mindemellett speciális csapások indításához is segítséget nyújt: a szurkáló mozdulat például elég brutális és igen hasznos lehet a kombózáshoz.

Visszatérve azonban az első benyomásainkhoz: a kameranézetek kiválóak. Lenyűgözően érzékeltetik a teret, a magasságot, a mélységet. Kár, hogy az akció nyomon követésére viszont alkalmatlanok – márpedig egy akciójátékban, ugye ez sem hátrány. Amikor valamilyen szárnyas teremtménnyel van dolgunk, gyakran percekig csak az történik, hogy lövünk „kifelé”, azaz a kamera látószögén kívülre. Az automatikus célbefogásnak hála, ugyan nem hátráltat minket, ha egy keselyűt így kell levadászni,

am annál idegesítőbb, ha éppen egy farkasról üldözi hűsünket, és fogalmunk sincs arról, mikor ereget épp rakétákat a nyakunkba, ami elől pedig nem ártana elugrani. A kamerakezelés ezen hibáját mellesleg már az első részben is kifogásoltam, de ott legalább a helyváltoztatással képbe lehetett hozni az ellenfelet. Most viszont hiába ugrálunk fel a magasba, gyakran még úgy sem tudunk ráfókuszálni az ellenségre. Talán ez az első dolog, ami a Devil May Cry 2-ben kellemetlenül érint minket – és hogy ne áltassak senkit, rögtön hozzáteszem: nem az utolsó.

A játék irgalmatlanul könnyű. Az első egy-néhány ellenséggel – vagy akár az egész első küldetéssel – úgy végezhetünk, hogy egy fikarcnyit nem csökken az energiánk. Ehhez pedig nem szükséges kardforgató virtuóznak lenni: elég szimplán a támadás gombját nyomkodni, s Dante automatikusan támad és kombózik. Hiába bukkan fel 5-6 démon is egyszerre, többnyire csak az egyikük támad, és az sem túl szaporán. Bőven van időnk kombókat beindítani, közben akár odébb szaladni, és a kombót gyorsan folytatni. A Devil May Cry első részéhez hasonlítva is sokkal csekély hatásokkal támadnak az ellenségeink, pedig amúgy sokszínű palettáról válogatták össze őket. Minthogy földön, vízben, levegőben egyaránt háború dúl, óriási izellábú, piromániás varázsló, hatalmas hal, keselyű, és még sok minden egyéb támad ránk. Sajnos van néhány egészen ideitlen ellenfél is, mint az életre kelt (úgy mond „fertőzött”) tank és helikopter, melyek talán már az ötletár kimerüléséről tesznek tanúbizonyságot. Csak érdekességképpen jegyzem meg: az első részbe még cyborgokat terveztek, de mivel azokat unalmasnak találták marionett bábokra változtatták át őket – és milyen egyszerűen beváltak! Hasonló egyéniségekkel most nem igazán találkozhatunk, mi több a démonok közül néhányat leplezetlenül az előző részből vettek kölcsön.

DEVIL MAY CRY 2

TESZT



➤ A farkasai is elég idegesítőek, de Odin maga az igazi ellenfél

A BÜVÖS TÁRGYAK

A tárgyak nagy része változatlanul megmaradt a Devil May Cry óta, a teljes lista eképpen fest:

VITAL STAR – az életet adó zöld csillag kicsi és nagy méretben is kapható, annak megfelelő hatásokkal

DEVIL STAR – a lila csillag szintén két méretben létezik, viszont a démoni erőt növeli

HOLY STAR – a kék szentelt csillag megtisztítja a testet, vagyis mérgezés ellen használható

SMELL OF FEAR – az ávegcsa „félelemillat” elriasztja az ellenteleket; a védetté válunk három támadás erejéig

HOLY WATER – a szenteltvíz elpusztít minden ellenteleket magunk körül

GOLD ORB – az aranygömb feltámasztja hűsünket, azaz halál esetén rögtön ugyanott folytathatjuk a játékot

BLUE ORB – a kék gömb magát az élet-erőnk növeli meg, néha darabokban találjuk

PURPLE ORB – a lila gömb a démoni

erőnk csikját növeli meg

RED ORB – a piros gömbök felfúvószek-
ként működnek

GREEN ORB – a zöld gömb azonnal élet-
erőt ad, amint felvesszük

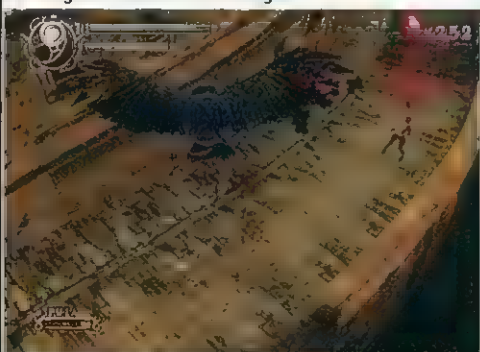
WHITE ORB – a fehér gömb feltölti a dē-
monerőnk kijelölőjét, amint felvesszük

VITAL STAR S	1000	10000
VITAL STAR L	2000	20000
DEVIL STAR S	1000	10000
DEVIL STAR L	2000	20000
HOLY STAR	3000	30000
SMELL OF FEAR	4000	40000
GOLD ORB	10000	100000
BLUE ORB	3000	30000
PURPLE ORB	5000	50000

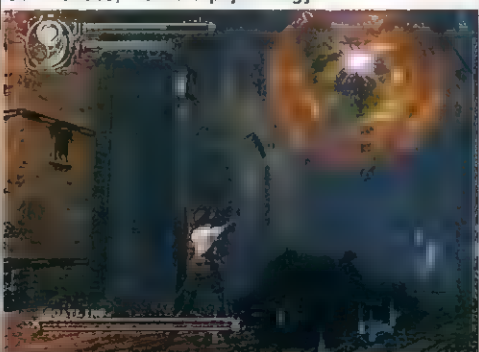
A démonvilág sajátosságai

A démonvorból képződött piros gömbökből, melyek felfúvószekként (továbbra is) funkcionálnak, menet közben is begyűjthetünk szép számmal. Egyrészt minden megölt ellenfél ejt le egyet, másrészt a törekeny szobrokban, vázákban is rejtőznek, harmadrészt pedig vannak bizonyos vörösen izzó kövek, amelyekből egy csomó helyi valuta kiűthető. A keresetünket továbbra is az idő szobrálánál, illetve a küldetések előtt van alkalmunk elkölteni. Három kategória közül választhatunk: fejleszthetjük a kardja-

➤ Dögnek néznek ezek a dögök



➤ A fenébe, mekkora pajzsmirigy!

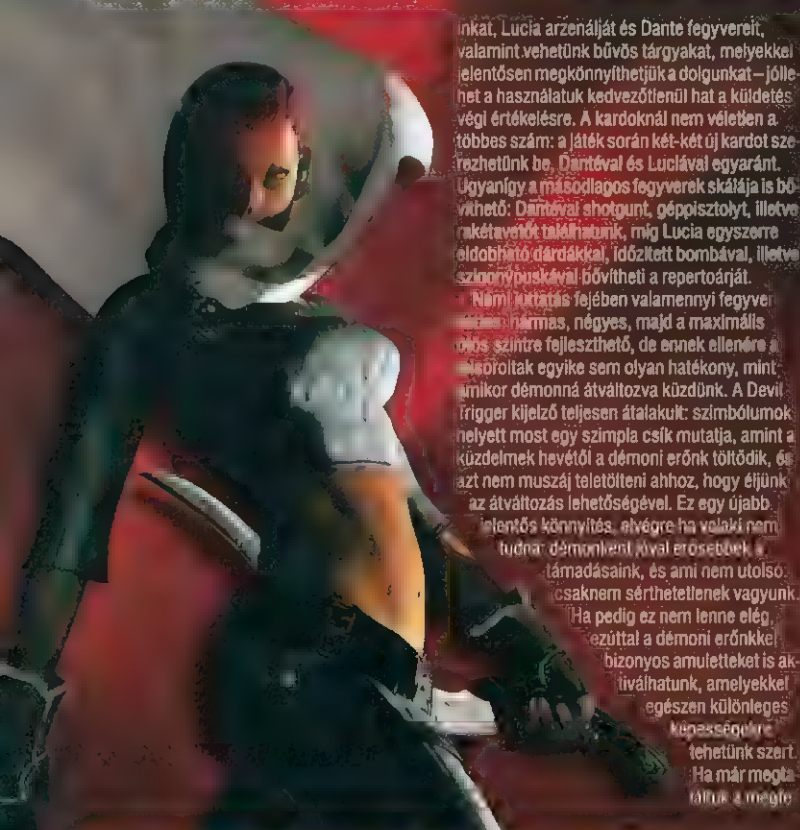


➤ Emberi formájában Arius nem igazán ellenfél





➤ Arius nőcskéivel a shotgun segítségével ismerkedek



inkát, Lucia arzenálját és Dante fegyvereit, valamint vehetünk bűvös tárgyakat, melyekkel jelentősen megkönnyíthetjük a dolgunkat – jöhetnek a használatuk kedvezőtlenül ható a küldetés végi értékelésre. A kardoknál nem véletlen a többes szám: a játék során két-két új kardot szerezhethetünk be, Danteval és Luciával egyaránt. Ugyanígy a másodlagos fegyverek skálája is bővíthető: Danteval shotgunt, géppisztolyt, illetve rakétavetőt találhatunk, míg Lucia egyszerre eldobható dardakkal, időzített bombával, illetve szpongyapuskával bővítheti a repertoárját.

Nem a kurtatás fejében valamennyi fegyver négy, négyes, majd a maximális ötös szintre fejleszthető, de ennek ellenére a csőfegyverek egyike sem olyan hatékony, mint amikor démonná átváltozva küzdünk. A Devil Trigger kijelző teljesen átalakult: szímbólumok helyett most egy szimpla csík mutatja, amint a küzdelmek hevétől a démoni erőnk töltődik, és azt nem muszáj teletölteni ahhoz, hogy eljünk az átváltozás lehetőségéhez. Ez egy újabb jelentős könnyítés, elvégre ha valaki nem tudna démonként jóval erősebbek a támadásaink, és ami nem utolsággal csaknem sérthetetlenek vagyunk. Ha pedig ez nem lenne elég, ezúttal a démoni erőnkkel bizonyos amuletteket is aktiválhatunk, amelyekkel egészen különleges képességekre tehetünk szert. Ha már megta-
lálok a megte-

➤ Ha te villámokat hánysz, akkor én tüzet!



ARGOSAX THE CHAOS



➤ Lucia egy újabb erőszakos hódolót kénytelen kiköszöröztetni

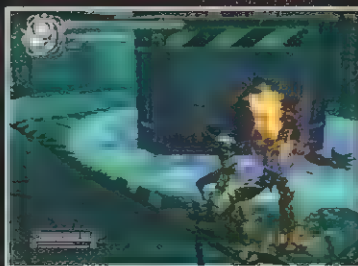
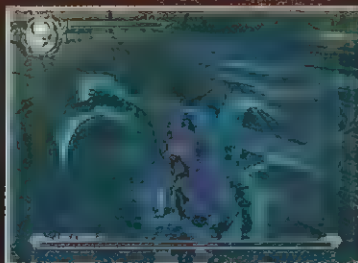
lelő amuletteket, akkor fokozhatjuk a támadó erőnköt vagy gyógyíthatjuk magunkat, elemi erővel erősíthetjük meg a kardcsapásainkat, gyorsabban futathatunk vagy jobban úszhatunk, sőt akár repülhetünk is. A képernyő sarkában látható egy kis kör alakú mozaik, amelynek három darabját menet közben cserélgethetjük, s az egyes darabok határozzák meg, hogy éppen milyen képességekkel bírunk.

Gyenge lábakon álló történet

Hogy tulajdonképpen miért is olyan ostoba minden pokolfajzat, hogy démonvadászokkal kezdjen ki, arra akkor derül fény, amikor Dante összefut a városban Luciával és az anyjával. Az öregasszony elmagyarázza, hogy egy Arius nevű iparmágnás okozta a káoszt, aki a sziget istenségeinek segítségével halhatatlanná akar válni. A sztori kissé értelmetlen és homályos, ámde vannak pozitív vonásai. Talán az a legklasszabb, ahogy a két karakter története egy teljes egészet alkot. Amikor már a második szereplővel játszunk végig a játékot, Dante és Lucia találkozásai megismétlődnek, s megtudhatjuk, mit csinált, merre járt a másik szereplő, amíg az egyikkel itt meg ott küzdöttünk. Tehát nem arról van szó, hogy Luciával ugyanazokat a küldetéseket játszunk végig, mint Danteval, hanem mindkét szereplőnek testre szabott feladatai vannak. Ez vonatkozik arra is, hogy Luciával könnyebb (még könnyebb!) a játék, de arra is, hogy ugyanazokon a helyszíneken más dolgok történnek az egyes karakterekkel, illetve vannak olyan helyszínek, amelyekre csak Dante, vagy csak Lucia jut el. (Víz alatt úszkálni például csak Luciával kell.) Kicsit hasonlít az egész a Resident Evil 2-re, jöhetnek az a hasonlat azért sántít – talán túl pozitív fényben tünteti fel a Devil May Cry 2-t. Izgalmas fordulat ugyanis alig van, ellenben néhány szánalmasan elcsépejt jelenet annál inkább

(Dante macho stílusa a mindkét oldalán fellérmével egyenesen kiábrándító – már az első „szerencsepénzes” jelenetnél sejteni lehet a trükköt.) A gyatra párbeszédok következtében pedig egyetlen karakter személyisége sem tűnik különösebben kidolgozottnak. A köztérképek igencsak sablonosak: vagy egy rövid dumánál lehetünk fültanúi, vagy az ellenség mozgását kísérhetjük figyelemmel. Szó se róla, főleg ez utóbbiak azért a második részben is kiváló rendezői munkáról tesznek tanúbizonyságot. A kedvencem az, amikor Dante egy század eleji stílusú, üvegtetejű villamosremizbe téved. Először teljes a nyugalom, majd csörömpölés hallatszik, s szilánkok mellett démonok hullái potyognak a magasból. Hirtelen azt hisszük, hogy Lucia jár a közelben, amikor dörrenés hallatszik, s több tonnás súly horpasztja be a bent parkoló villamos tetejét – egy óriási orángután figyelmét vontuk magunkra. Az ezután következő csata teljesen leamortizálja a helyiséget, főleg amikor a majom felkapaszkodik a tetőszerkezet vasgerendáira, s az üvegtető táblái sorban robbannak be a súlyja alatt.

A főellenségek zöme hasonló paraméterekkel bír: mindig jóval hőseink súlycsoportja felett vannak, és persze borzalmasan rondák. Ez okos is; a baj az, hogy ezeket is elég könnyű elintézőni. A legostobábbak egyike a Furiaurus nevet viseli (a klasszikus módszerrel valamennyi ellenség meg van nevezve az energiaskálja mellett), akit egy helikopter-leszállón egyenesen a pokolból idéz meg Arius. A kénkőves óriástól hirtelen inunkba szállhat a bátorságunk, ám nagyobb a dühös bika füstje, mint a lángja. Csak lőbbálja a hatalmas buzogányát, de egy tapodtat sem mozdul, helyette inkább Dantét próbálja odaszippantani magához egy légörvénnyel. A helikopter-leszálló azonban elég méretes: könnyen a távolba húzódhatunk, s egy kis türelemmel annyi golyót repíthetünk a szörnyetegbe, míg végül visszamegy oda, ahonnan



TITKOS SZOBÁK

Titkos küldetések helyett most titkos szobák vannak a Devil May Cry 2-ben, s van belőlük bőven. Nem annyira nehéz megtalálni őket, mint régen a titkos küldetéseket, hiszen nem szükségesek különös körülmények a megnyitásukhoz. Egyszerűen a feltűnőbb falrészeknél – teszem azt: egy nagy démonfejet ábrázoló reliefnél – lehet ajtónyitással próbálkozni. Néhány helyen – mint mondjuk egy vízcsatorna rácsánál – még titkos keresése nélkül is megpróbálkozik az ember ügyesmivel. A titkos szobákban az összes ellenség legyilkolása a feladat, amiért mindig valami jutalomtárgyat kapunk.



Titkos karakter a Charlie Angyalai című film harmadik részéből

jött. Természetesen ezzel a módszerrel „stílus” bónuszt nem igazán fogunk kapni, de azért egy „B” rangsorolásra érdemesnek tart minket a játék, ami már egyenesen nevelés.

A játék túlságosan is egyszerű. Emlékszem, milyen iszonyatosan megszenvedtem az első részben Mundusszal, pedig először csak Easy fokozaton mertem nekivágni – most meg normál fokozaton mentem végig, és maximum egy-egy főellenség volt, ami valamennyire megizzasztott. Gyakran még arra se volt szükség, hogy démonná változzak.

A törött szárnyú démon

Ki nem állhatom az olyan játékokat, ahol van minden, toronyóra láncsal, de nem azért hogy azokat használni lehessen, hanem mert ezek úgy mondom „cool” cuccok, amikért a játékosok állítólag – oda vannak. A Devil May Cry 2-ben most kitalálták, hogy a démoni átváltozással lehessen repülni is, ami nagyon frakktól tulajdonképpen el is várható egy démontól (még egy féldémontól is), azonban a pályatervezők magasról tojtak rá, hogy ezt az új mozdulatot „kordában tartásák”. Nem tudom, ki hogy van vele, de ha én látok egy leomlott hidat, ami valaha egy várfalhoz vezetett át, akkor értelem szerű, hogy szárnyra kapok, és úgy próbálom áthidalni a távolságot. Meg is tettem volna ezt a Devil May Cry 2-ben, viszont valami láthatatlan falba ütköztem. Ez már alapvetően lefomázó, az meg pláne, hogy még egy szöveges magyarázat sem szolgál a láthatatlan fal mibenlétére – legalább a főhős megjelezhetné volna magában, hogy „én bizony oda nem megyek, mert baromira nincs ott semmi dolgom”. A repülés tulajdonképpen csak akkor működik, amikor a pályatervezők is úgy gondolták. Másik jó példa erre az, amikor egy vízből kilógó oszlop tetejére kellene feljutnunk Lucával. Gondoltam, kiugrok a vízből, és felrepülök, de valamilyen titkos oknál fogva csak egy méternyire lehet felemelkedni a víz fölé. Az ok pedig nem más, mint hogy ezen világ teremtménye úgy gondolta, a pórias repkedés helyett sokkal

elegánsabb, ha előbb platformokat varázsol elő Lucia bizonyos gömbök felizzításával, és azokon keresztül ugrál fel... Érthetetlen, miért adományoztak olyan képességet hőseinknek, amil aztán lépten-nyomon keltünk.

Rádásul ez már közel sem az a Devil May Cry, ahol több szobából álló épületekben kalandozhattunk, és nemcsak a bajt kerestük, hanem a megoldásokat is – itt minden egyszerűen csak úgy az utunkba velődik. A felszíni városon kívül alig vannak valahol elágazások, főbbnyire föld alatti szentélyekben lrtjuk az ellent, amelyek „egyirányú” folyosókból és barlangokból állnak. Bár rendszeresített automata térképezést, jómagam csak akkor zavarodtam össze annyira, hogy használjam is, amikor a levegőben bizonyos szentségtelen tárgyak gyűjtésével teljesen eldeformáljuk a terepet, s az áthaladás a démonvilágba kissé kaotikus, sőtét folyosókat eredményez.

Tévedés ne essék, nem arra számítottam, hogy kalandjátékot készítenek a Devil May Cry 2-ből, de azért mostanában már az a minimum, hogy egy játék ne csak arról szóljon, hogy „mész és ölzs”. Az első részben nagyon jól beváltak az egyszerű kis feladványok, most viszont csak szét kell verni a továbbvezető ajtót, ha pedig energiafalba ütközünk, akkor ki kell nyitni mindenki a közelben. (Csupán Lucia első pályáján lehet a klasszikus módon, vagyis megfelelő számú piros gömb begyűjtésével eltüntetni az energiafalat.) Az egyetlen talány, amin kicsit el kellett gondolkodnom, hogy hogyan lehet visszatérőzni az egyik szobor által köpködött lángokat – pedig a megfajtás ott volt a kezemben: egyszerűen a karddal kellett visszautni. „Nagy változatosságot” jelent, ha bizonyos dolgok működtetéséhez, vagy néhány tárgy megjelenítéséhez bűvös gömböket kell addig ütnünk, amíg nem aktiválódnak. A gömbök eléréséhez néha platformokon kell átugrálunk, ami még érdekes is lehetne, azonban a kamerakezelés – ismét vissza kell kanyarodnom hozzá – az ilyen részeket frakktól tönkre vágja. Csak bosszankodunk, amiért a fix nézetek miatt nem látjuk, mekkora távra kell ugrálnunk.

Nincs ügyebár abban semmi különös, ha egy nagyszerű játék folytatásától azt várja el a közönség, hogy még látványosabb, még izgalmasabb, még hosszabb legyen, mint az elődje. Nos akkor vegyük ezeket sorban! A grafikával nincs gond: ha nem is szebb ez a rész, mint az előző, azért csúnya lett volna, ha a már meglévő technikai háttérrel egy otromba játékot készítették volna. A középkori épületek, a hatalmas szörnyetek most is nagyon meggyőzőek, a főhőseink pedig kifogástalan animációval vetik bele magukat az akcióba. Bár nem egészen a látványhoz tartozik, az alapvetően nyugalmas, majd az akciónál felpörgő zenékre sem lehet egyetlen rossz szavunk sem, és a hangeffek-tusok is megmaradtak azon a nívón, amit már megszokhattunk. Az izgalomról ellenben csak annyit: aki az előző részt tartja az ideális akciójátéknak, az alighanem dedós kihívásnak fogja tartani a Devil May Cry 2-t. Mindemellett pedig a hosszúság, pontosabban a rövidség a lehorgoló. Számítanilag még talán jól hangzik, hogy Dantét 18, Luciat pedig 13 küldetésen kell átvezetnünk, de a dologhoz hozzátartozik az is, hogy egyes „küldetések” mindössze egyetlen főgonosz legyőzéséről szólnak.

Sajnos úgy tűnik, ez a projekt pótolhatatlan veszteséget szenvedett azzal, hogy nem az eredeti ötletgazda, Shinji Mikami állt a fejlesztés mögött. A Devil May Cry 2 ékes bizonyítéka annak, hogy egy már bejáratott grafikus motorral lehet gyönyörű játékokat készíteni, de ha nincs igazán talentum, aki fogná a gyeplőt, akkor lehet bármilyen hozzáértő is egy gárda, csak valami izzadságszagú produkcióval tudnak előállni.

V.Z.
vzoli@ipma.hu

TUOTAD-E?

A Devil May Cry első epizódja eredetileg még a Resident Evil negyedik részének indult, de a fejlesztés olyannyira elkanyarodott más irányba, hogy végül teljesen új játék született. Ennek az irányváltásnak konkrét oka volt: a Capcom első számú designere, Shinji Mikami időközben a Nintendot kezdte el favorizálni (mint arról az előző számunkban be is számoltunk, ennek azóta már nyilvánosan is hangot adott), és az egész sorozatot a GameCube-ra kívánta átköltöztetni. A Resident Evil 4 munkálatai tehát abbamaradtak, s Mikami meggyőzte a Capcomot, helyette készítsenek PS2-re valami új játékot a stílusban. Így lett a Resident Evil 4-ből első nekifutásra Devil May Care, majd mivel ilyen címen már volt egy mozifilm is, második nekifutásra Devil May Cry.

MELETTÉ

- Szép tájak és randa főellenségek
- Elég „mátrixos” küzdőelemek
- Elképesztően sok videó

ELLENE

- Nagyon könnyű, még az első részhez képest is
- Rövidek a pályák és rövid az egész játék is
- Szörnyű a kamerakezelés

PEREPUTTY

- Primal SCEE
- Way of the Samurai Eidos
- Devil May Cry 2 Capcom

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	92
HANG	85
SZAVATOSSÁG	40

ÍTÉLET

80

1 játékos

NTSC

WWW.CAPCOM.COM



➤ Hínyel! Ez a strandröplabda teljesen jó sport!



➤ Nem akarok zsarnoknak lünni, de FEL LEHETNE TÁPÁSZKODNI!

Tomonobu Itagaki meglehetősen bőkezű figura. Ez a japán úriember a Tecmo egyik fejezeként úgy döntött, hogy megköszöni az Xbox-tulajoknak, hogy ilyen sikeressé tették a Dead or Alive 3-at. Ez a köszönet ráadásul nem valami elsieltett folytatás, hanem egy teljesen új koncepció: strandröplabda, a verekedős játék női karaktereinek főszereplésével. Az ötlet egyébként nem új, eredetileg mint a DOA2-be rejtett minijátékot találták ki, de a projekt hamar túlnötte magát. Szinte a megjelenés napjáig magáról a játékménetről semmi nem lehetett tudni, csak a gyönyörűbbnél gyönyörűbb képek láttán ámuldozhattunk (és egyre erősebb lett a cinikus belső hang duruzsolása arról, hogy maga a játék bizony egy fabatkát sem fog érni).

Meglepik mindenütt

Mivel alapvetően egy sportprogramról van szó, nagy lelkesedéssel vártuk a különböző bajnokságokat, megnyerhető csapatokat, és természetesen a négyjátékos-módot. Nos, ezek közül egyik sem szerepel a programban! A Team Ninja ugyanis nagy merészen ezek helyett mindössze egyetlen árva karrier-módot rakott a játékba (illetve egyes meccseket lehet külön játszani). Ennek története a szokásos blőd színvonalat hozza: Zack a DOA 3 bajnokságon kapott nyereeményét felteszi ruletten, meghozza az egész összeget egyetlen számra – és amikor ez bejön, azonnal vad csajozásba kezd. Ennek egy igen körülményes, de eredeti modját választja. megvesz egy trópusi szigetet, és meghirdeti a Dead or Alive 4 bajnokságot, viszont csak a lányoknak kézbesíti ki a meghívót. Ők persze azonnal megérkeznek a szigetre, ám arénáknak, harcnak nyoma sincs, mindenhol paradicsomi béke honol. Lisa, az egyetlen újonc a csapatban, azt javasolja a többieknek, hogy – lévén mást nem tudnak tenni – kezdjenek el röplabdázni. Innentől kezdődik

a mi történetünk, ugyanis a nyolc lány közül választva kell eltoltenünk két boldog hetet a szigeten, lehetőleg minél több pénzt nyerve (Közi sugallatára mi Zeurónak nevezzük a helyi, áthúzott Z-vel jelölt valutát).

Röpül a röpcsi

Miután kiválasztottuk saját karakterünket, Lisa csatlakozik is hozzánk partnerként (ha esetleg őt választottuk, akkor Tina jön velünk) – merthogy a strandröplabdát kétfős csapatok játsszák. A meccsek hét pontig mennek, és minden rontás után jár pont, de ezen felül a játék a szokásos röplabda-szabályokat alkalmazza (egymás után ugyanaz a karakter nem érhet kétszer a labdához, és egy oldalon legfeljebb három érintés engedélyezett).

Maga az irányítás alapvetően nagyon egyszerű, de sokkal több van benne, mint amennyit első látásra képzelnénk. A két használandó gomb a fogadás és a támadás. Gondolom nyilvánvaló, hogy a fogadással tulajdonképpen társunknak passzoljuk a labdát, míg a támadással azonnal visszautjuk a másik térfélre. Ez ugyan egyszerűbbnek hangzik, mint a facsipesz, ám ezzel még koránt sincs

■ Szexi és bugyuta – pont a mi esetünk!

DEADORALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL

TÍPUS

||| KIADÓ

FEJLESZTŐ

MEGJELENÉS

NTSC

PAL

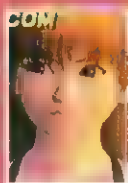
➤ I Love This Game!



➤ Vajon mi NEM látszik a képen?



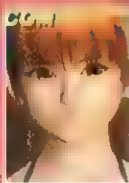
KASUMI



Kelletlen



Közömbös



Lelkes

Származás:

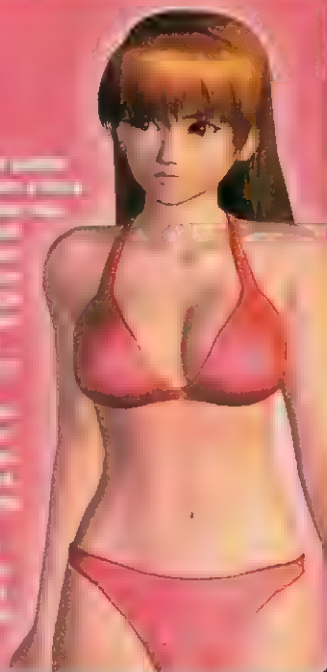
Japán
Jósiás

Hobbi:

Kedvenc étel:

Kedvenc szín:

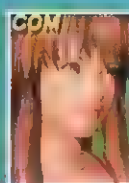
Kedvenc drágakő:



Kelletlen



Közömbös



Lelkes

HITOMI

Védekezés:

Technika:

Származás:

Németország

Hobbi:

Főzés

Kedvenc étel:

Sacher-torta

Kedvenc szín:

Egyszínűk

Kedvenc drágakő:

Smaragd

Hitomit legkönnyebben a fűzés-fűtésen keresztül kap-
natjuk meg: imádja a recepteket, a süteket, a tejet
valamint minden főzéshez használatos tárgyat
(pl. evőeszközök, étkészletek, mikrohullámú

Emellett minden ékszerek és ciánkék tár-

különböző macikkal, párnakkal, vagy éppen
teniszlabdával halmozza el. A drágakövek közül
nem csak a smaragdot szereti, hanem az opált és
az akvamarint is.

Hitomi a hosszú ideje tartó karatézásban igencsak
megerősödött, ezért érdemes őt a háló körül
tartani, és határoztan feladni neki a labdát!

Viszonylag jól sáncol, ez még egy ok arra,
hogy a háttérbe vonuljunk. Ha mi irányít-
juk, akkor szintén a feljebb emelkedő-
k legyenek az irányadók: legyünk
minél közelebb a háléhoz, és a
teniszlabdát legelőször próbáljuk
meg lecsapni a labdát.



HELENA

Erő: ★★

Védekezés: ★★★★★

Technika: ★★★★★



Kelletlen



Közömbös



Lelkes

Származás:

Franciaország

Hobbi:

Sétálgatás

Kedvenc étel:

Édes zselék

Kedvenc szín:

Fehér

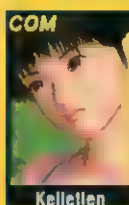
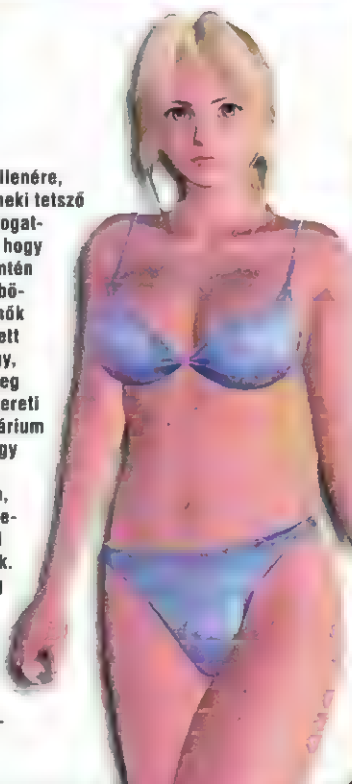
Kedvenc drágakő:

Gránátkő

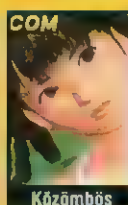
Igen könnyű elcsábítani, hiszen – annak ellenére,
hogy hobbiának nincs megfelelő tárgya – neki tetsző
cuccok rendkívül széles spektrumából válogat-
hatunk a boltokban. Kezdjük rögtön azzal, hogy
bármilyen, ami fehér, az neki tetszeni fog. Szintén
örömmel fogadja az édességeket, a különbö-
ző kagylókat és csigaházakat, no meg "a nők
legjobb barátját", a gyémántot. Ezek mellett
bármilyen, ami csillog és drága (pl. igazgyöngy,
ezüst étkészlet, díszes nyakörv), nála meleg
fogadtatásra talál. Utolsó tippem, hogy szereti
a delfines dolgokat, legyen szó egy delfínárium
belépőjéről, egy delfines brósról, vagy egy
delfinnel díszített óráról.

Meglehetősen gyenge játékosnak találom,
igaz, nagyon jól sáncol, de ez nem helyette-
síti az erőt. A legjobb megoldás, ha őt elől
hagyjuk, és közvetlenül mögötte maradunk.
Így jó eséllyel mindent lesáncol, amit meg
esetleg nem, azt mi meg tudjuk menteni.
Ne nagyon adjunk fel neki labdát, mert
igen gyenge szegény.

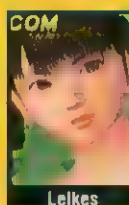
Ha Helenát mi irányítjuk, tanuljuk ki a
sáncolás minden csínját-bínját (mondjuk
az exhibition-módban), így rendkívül meg-
könnyíthetjük a dolgunkat.



Kelletlen



Közömbös



Lelkes

LEIFANG

Erő: ★

Védekezés: ★★★★★

Technika: ★★★★★

Származás:

Kína

Hobbi:

Aromaterápia

Kedvenc étel:

Kínai édességek

Kedvenc szín:

Citromsárga

Kedvenc drágakő:

Gyémánt

A fentiekből ismét lehet következtetni: ha le-
akarjuk nyugáztatni Leifangot, árásszuk el renge-
teg sárga cuccal, valamint legyezőkkel és
keleti édességekkel (ha egy kajáról nem
tudjuk, hogy mi az, akkor jó eséllyel ebbe
a kategóriába illik). Ha nagyon kedvesek
akarunk lenni vele, vegyünk neki aromaterá-
piás edényt, esetleg gyémántot vagy topázt.
Ezek mellett magunkhoz édesgethetjük plüss-
macikkal, csillagokkal ellátott bigyókkal,
valamint narancslével és nuncsakuval.
Mint az a statisztikáiból tisztán látszik, ha
Leifang a párnák, akkor mindenképpen hátul
kell hagynunk, hogy törődjön a lecsapott
labdákkal, illetve mindig ő adja fel nekünk a
bogyót. Bár mindenkinél jobban sáncol, nem
érdemes erre rámentni, mert pontot nagyon
ritkán fog nekünk szerezni.

Ha mi irányítjuk Leifangot, akkor szintén
érdemes lehet hátul maradni, de tech-
nikáságának köszönhetően esetleg
szerencsét próbálhatunk elől is.

Mindig próbáljuk meg kihasználni el-
lentelünk helyezkedési hibáit, mert
gyenge ütéseje miatt másfélkör-
ben nem sok vizet fogunk zavarni.





CHRISTIE

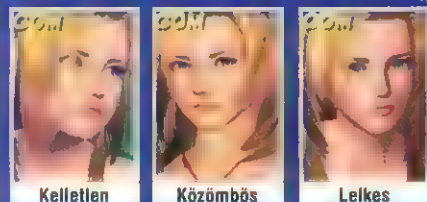
Ero: ★★★★★
Vedekezés: ★★★★★
Technika: ★★★★★

Származás: Anglia
Hobbi: Szaguldas
Kedvenc étel: Paradicsomlé
Kedvenc szín: Fekete
Kedvenc drágakő: Türkiz

Kedvenc bérnyilkosnőnk a sziget legmorcósabb, legerdesebb stílusú lakója, de ha rájövünk a gyengéire, nem lesz olyan nehéz elcsábítani.

Kezdjük a fekete cuccokkal, amiket szinte válogatás nélkül örömmel fogad. Szintén nagyon örül a gitároknak (legyenek bármilyen színűek), és szakmájából eredően imádja a nyugati fegyvereket (példának okáért a pisztolyokat, töröket, gép-fegyvereket).

Szintén elfogadja a brit zászlóval díszített dolgokat, a paradicsommal kapcsolatos ételeket, valamint a Zacknál kapható kormánykeréket. Végső esetben vehetünk neki egy türkizt is. Christie mindenhol megállja a helyét, csináljuk azt, amit akarunk, és Christie kitűnően ellátja a többi feladatot. Ez érvényes abban az esetben is, ha őt irányítjuk, és akkor is, ha ő a partnerünk.



TINA

Ero: ★★★★★
Vedekezés: ★★★★★
Technika: ★★★★★

Származás: Amerika
Hobbi: Biciklizés, konzolljátékok
Kedvenc étel: Tengeri herkentyűk
Kedvenc szín: Sötétkék
Kedvenc drágakő: Türkiz

Bar kezenfekvőnek tűnhet, hogy elarasszuk kék cuccokkal, ez nem működik minden tárggyal.

Csak azoknak örül ugyanis, melyek vagy természetes anyagok (pl. zafír, türkiz, kék virágok), vagy sötétkékek. Szintén kedveli a leopárdmintás cuccokat, valamint az amerikai zászlós ruákat és egyéb felszerelési tárgyakat. Amennyiben etetni akarjuk, rákot vegyünk neki. Ő az egyetlen, aki pozitívan reagál az Xbox prototípusra, így mindenképpen vegyünk neki! Ha minden kitalálunk, meglephetjük valami modern löveggel is, de a drágakővel díszített broszokat sem veti meg.

Mint az tulajdonságai alapján kikövetkeztethető, Tina igazi tank: a hálózathoz közel érzi jól magát, hiszen minden egyes ütésével földre viheti a gyengébb lánykákat. Mi csak azral törődjünk, hogy sorozatban adjuk fel neki a labdákat, ne meg hogy begyűjtjük, amit az ellenfél esetleg vissza tud adni.

Ha mi irányítjuk Tinát, akkor valami jó védekező karaktert állítsunk be hátulra, és minden labdát üssünk le. Nem túl bonyolult taktika...

LISA

Ero: ★★★★★
Vedekezés: ★★★★★
Technika: ★★★★★

Származás: Amerika
Hobbi: Szörfözés
Kedvenc étel: Cseresznyés pite
Kedvenc szín: Vörös
Kedvenc drágakő: Rubin

Mivel Lisa abból partnerünkkel indul (kivéve, ha őt választottuk, vagy elutasítottuk), ezért őt igen könnyű lekényerezni. Ehhez vásároljunk neki sok piros cuccot, illetve Zack boltjában tudományos könyveket. Ételek terén meglehetősen oklektikus az ízlése, a salátától kezdve a fánkig át az ananászig mindent felfal – nem is beszélve a cseresznyés pitéről. Valamilyen érthetetlen okból rajong a kaktuszokért is.

Mivel kezdéskor jó eséllyel ő a partnerünk, ezért az ő tulajdonságai meglehetősen kiegyensúlyozottak – véleményem szerint is ő a legjobb kiegészítő karakter. Pontosan látni a védekező feladatokat, de ha hagyjuk kibontakozni, akkor pontosan célzott lecsapásokkal sok pontot szerezhet.

Ha mi irányítjuk Lisát, akkor bármelyik területen eredményesen működhetünk – én a támadó pozíciót ajánlom, valamint egy jó védekező tartsat.



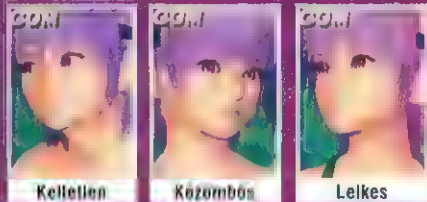
AYANE

Ero: ★★★★★
Vedekezés: ★★★★★
Technika: ★★★★★

Származás: Japán
Hobbi: Szépségápolás
Kedvenc étel: Gesztenye
Kedvenc szín: Lila
Kedvenc drágakő: Peridot

Nagyon nehezen elcsábítható karakter, mert elég egyedi ízlése van. Elsősorban halmozunk el mindennel, ami lila. Ezen felül meglehetősen sokféle cuccot kell keresnünk, többek között pudertartókat, parfümöt, és lepkes hajszalókat. Mint hogy Ayane "foglalkozására nézve nindzsa, természetesen szereti a szép keleti fegyvereket, mint például a shurikenek és a különféle kések. Kedvenc étele mellé szőlőt szemezget, és annak levét is szívesen kortyolgatja. Az utolsó tipp a zenelemez, valamint a kolontele szappanok – különösen az utóbbiakért lelkesedik (kár, hogy olyan ritkák).

Igazából Ayane képességei nem nyílnak, hogy megérje küzdeni értük, hiszen sem a támadásban, sem a védekezésben nincs utárló. Ha ő a partnerünk, tartsuk hátul, és mindig próbáljuk úgy intézni a dolgokat, hogy ő legyen fel nekünk a labdát lecsapásra. Ha mi irányítjuk, akkor ugyanezt a taktikát érdemes használni, azaz maradjunk hátul, és a begyűjtött labdákat kínáljuk fel lecsapásra.





➤ Ne nézzetek ide! Ezen jelenet miatt lett korhatáros program a DoAXBV



vége a lehetőségeknek. A program ugyanis az analóg gombokat kihasználva megkülönbözteti a két utásfajtából a lágyat és az erőset. Ez nem csak a nyilvánvaló dolgoknál számít (például, hogy lecsapjuk-e a labdát, vagy csak átöccintjük a háló fölött), hanem máshol is. Teszem azt, a fogadásoknál: ha lágyan fogadjuk a labdát, akkor azt oda passzsoljuk, ahol társunk éppen áll, ha viszont erősen, akkor feltesszük neki a hálót. A legideálisabb, ha kihasználjuk mind a három érintési lehetőségünket, és az utolsóból vagy a partnerünk, vagy – optimális esetben – mi csapjuk le a labdát. Természetesen a lecsapásokat (csakúgy, mint a szervákat) irányíthatjuk is, célszerű megkeresni a rést, az üres területet az ellenfél védelmében. A gombok érzékenységet külön-külön is beállíthatjuk, nálam például a B sokkal érzékenyebb volt, mint az A, érdemes nektek is ellenőrizni.

Nagyon fontos, hogy a játékosok maguktól ugranak fel – tehát ha a megfelelő helyzetben vagyunk egy leütéshez, akkor mindenképpen felpattanunk. Az időzítésnek igen nagy szerepe lesz, az ideális hatás érdekében akkor kell lenyomnunk a gombot, amikor a karakter éppen elhagyta az ugrás csúcspontját – ha kicsit hamarabb, vagy később nyomjuk, akkor necces lesz az utás, ha pedig teljesen elrontjuk, akkor a haloba bombázzuk.

A blokkolást (ezt a tá-

madás gombjával hozzátjuk elő) én használni tartom, mert nagyon pontosan kell helyezkedni és időzíteni – ráadásul könnyedén ki is lehet cselezni azzal, ha nem lecsapást, hanem csak átöccintést használunk. Ráadásul az is meghusíthatja a blokkolást, ha a támadó karakter ereje nagyobb, mint a blokkoló karakter védekezése. Ezek mellett még egy tulajdonsága van a lányoknak, mégpedig a technika, ami a passzsolást, illetve a messzire hulló labdák megszerzését befolyásolja. Bár a játék ezen részétől nem vártunk túl sokat, ez a rendszer mégis kitűnően működik, és rendkívül széles a használható taktikák kínálata. Kicsit a Virtua Tennishez hasonlít, mert egyrészt az egyszerű irányítás élvezetes játékmenettel jár együtt, másrészt viszont itt is elég nagy ráhagyással dolgozik a gép, tehát nem kell azért olyan nagyon pontosan helyezkedni.

Ne legyél már olyan depi!

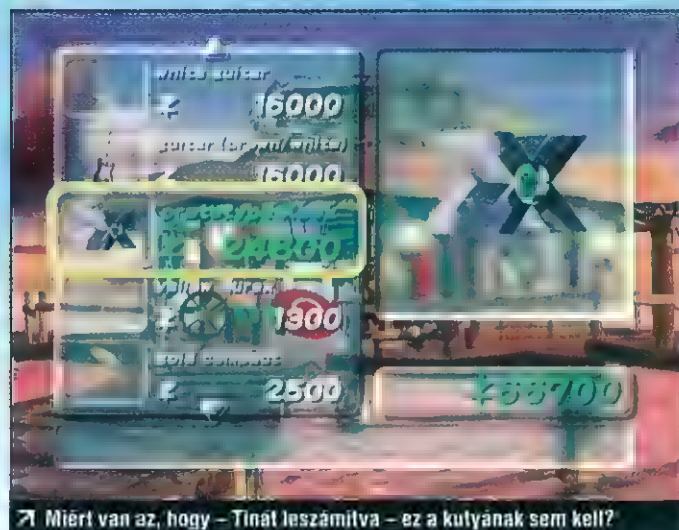
Persze csak akkor működik minden flottul, ha a partnerünkkel jó kapcsolatot ápolunk, ha folyamatosan fellelkesült állapotban tartjuk. Ha ugyanis már nem érdekli őket túlságosan a játék, akkor sokkal gyengébben teljesítenek. A hölgyek háromféle hangulatban lehetnek: ha lelkesek, akkor minden tudásukat beleadják a játékba, mindig úgy helyezkednek, hogy lehetőleg kiegészítsenek minket. Ha közömbösek, akkor már nem mindig vetődnek egy távoli labda után, lecsapás helyett csak úgy vaktában átütögetik a labdát, vagy éppen mindig mellettünk tanyáznak. És végül ha már abszolút kelletlenül állnak hozzá ehhez az egész sportoláshoz, akkor már mindennel törődnek, csak a labdával nem. Virágot szednek, vakaróznak, a tangájukat igazgatják – ha pedig szerválniuk kellene,

akkor sokszor direkt a hálóból kuldik a labdát. Mindig érdemes tehát jó hangulatban tartani társnőnket, illetve olyan párok ellen játszani, akiknek már elege van a testmozgásból.

Hogy hogyan tudjuk fellelkesíteni a fiatal hölgyeket? A megoldás magától értetődik: sikerrel és ajándékokkal. Ha nagy különbséggel nyerünk meccseket, akkor partnerünk lelkes marad, hiszen élvezzi a győzelmeket. A másik megoldáshoz már pénz is kell, ugyanis a szigeten három bolt is árul különböző dolgokat, melyeket ha becsomagolva (wrap) kérünk, akkor odaajándékozhatjuk társnőnknek. Ha sikerült eltalálni az ízlését (utmutató mellékelve), akkor akár össze is balhézhazunk. A női szeszélyeket remekül sikerült szimulálni, ráadásul rengeteg utalás található a játékban minden egyes lányka ízlésére is (például a videóknak, vagy a kaszinóban az egyes lányokhoz tartozó gyümölcsös gépek-nél). Érdemes tehát legalább a társunkat folyamatosan fellelkesíteni, minden nap megajándékozni valamivel, mert különben nem sok meccset fogunk nyerni.

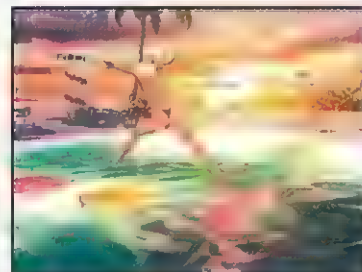
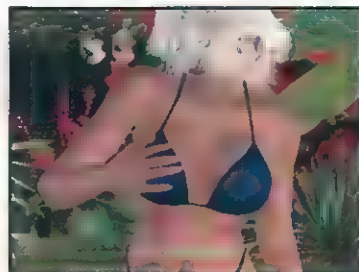
Olyan cuki ez a sziget!

Arról még nem esett szó, hogy a Zack-szigeten pontosan mit tudunk csinálni. Nos, minden nap három cselekedetet hajthatunk végre. Magát a szigetet nem járhatjuk be, hanem egy menüből választhatjuk ki, hogy hová akarunk bekukkantani. Az épületek sorában

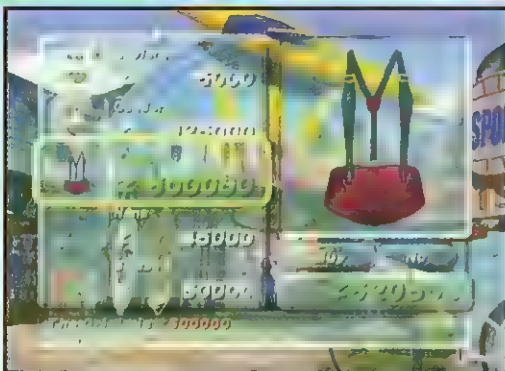


➤ Miért van az, hogy – Tínt! leszámlítva – ez a kutyának sem kell?

➤ Mit mondana Gundel Takács, ha ezt látná a monitorán?



EGY ÁTLAGOS NAP A ZACK-SZIGETEN



➤ A tegnapi pénzből megvettem azt a kis cucciut...



➤ aztán 7:1-re leiskoláztuk azokat a gidákat...



➤ délután jött a megérdemelt pihenő a medencénél...



➤ este pedig bankot robbantottam.

elsőrendű fontosságuk lesznek a naponta változó kínálattal rendelkező boltok, hiszen az itt vásárolt dolgokkal tudjuk magunkhoz édesgetni a lánykát. Az Accessory Shopban különböző kiegészítőket árulnak a sapkáktól a szandálkig, a körömlakktól a napszemüvegig. A Sports Shop a merészebbnél merészebb furdóruhákat hazája, csak persze az árak is ehhez mértékben alakulnak. És végül ott van a negyedik napon megnyíló Zack of all Trades, ami egyfajta turkáló, itt szinte mindent megtalálunk, csak győzzük kitalálni, hogy kinek kell a gépfegyver, kinek a főtt rák és kinek az Xbox-prototípus (egyébként mindhármát Tina szereti). *(Franc a guszpusztát! – a szerk.)*

Aztán természetesen itt vannak a pályák, melyekből négy található a szigeten. Néha egyik-másik bezár, esetleg nincsenek ellenfeleink, de ha szeretnénk, azért mindig tudunk játszani. A pálya képeinek alsó sarkában egy kis ikon jelzi, hogy éppen ki tartózkodik ott (ez megmutatja a hangulatukat – és egyben a nehézségi szintjüket – is). Amennyiben ketten vannak, kihívhatjuk őket, de ha csak egyvalaki van ott, akkor ehelyett megajándékozhatjuk őt, vagy felkérhetjük az adott lányt, hogy álljon be mellénk (ekkor természetesen megélvő partnernőnk iszonyatosan megsértődve lép). Erre akkor van esélyünk, ha már kedvel minket, azaz a viszonyunkat már feltornáztuk (tudom, hogy hulyen hangzik, de azt, hogy mennyire kedvel minket, az mutatja meg, hogy az ikonja felett milyen gyorsasággal jelennek meg hangjegyek). Partnerkeresésre nem csak akkor van szükség, ha szeretnénk kipróbálni egy másik holdyet, hanem akkor is, ha dobott minket a társunk. Erre akkor van esély, ha pár

meccset elvesztettünk, és még csak "cuki ajsikkal" sem próbáltuk meg kiengesztelni (ehhez még hozzájön az egyes lányok háttértörténete, például az, hogy Ayane és Kasumi utálják egymást, Christie-t pedig senki nem szereti). Érdekes, hogy társ nélkül játszva sem áll meg a játék, akár az egész vakációt eltölthetjük partner – és ezzel együtt lejátszott meccs – nélkül is. Ez mondjuk nem egy nagy karrier, mert így kronikus pénzhányunk lesz. Igaz, hogy a kaszinóban néha nagyot lehet robbantani, de ehhez is kell némi alaptőke. Egy-egy győztes röplabdameccsért akár 150 000 Zeurot is kaszálhatunk, az összeg pedig csökken, ha szoros meccset vívtunk – a legkisebb nyerhető summa 40 000 Zeuro.

Az épületek sorában következik a Radio Station, ahol beallíthatjuk a zenét (hallgathatjuk a gépre másolt számokat is), valamint a Poolside. Utóbbi helyen játszhatunk pár ezer dollárért ugrálós játékot – a vízben elhelyezett párnákon kell átjutni a túlpartra. Ha lágyan nyomjuk meg a gombot, akkor egy mezőnyit ugrunk, ha erősen, akkor viszont kettőt (így lehet átugrani a hézagokat). A medence szélén szintén lehetőség van pihenni egyel, ilyenkor lánykánk valamilyen szexi módon tekergeti magát, napozik, vagy csak megiszik egy koktélt. Hasonlóan ahhoz, ha egy üres strandra küldjük be, ezeknek semmi jelentősége sincs, csak gyönyörködhetünk a hölgyekben, a domborulatokban (az analóg karokkal és az L-lel és R-rel irányíthatjuk a kamerát). Ha elhasználtuk a napi három cselekedetet (a vásárlás ebbe nem számít bele, shoppingolni természetesen korlátok nélkül lehet), akkor visszatérünk a hotelbe, megkapjuk a napi

ajándéksomagunkat Zacktól, esetleg a többi lánytól, és mi is szétszórhatjuk kis meglepetéseinket. Innen mehetünk kaszinóba, ahol nyolc gyümölcsös gép és egy rulettasztal vár ránk, no meg lehet huszonegyezni és pókerezni is (utóbbinak a japán változata működik, azaz az egy pár még nem nyerő, viszont győzelem után akárhányszor duplázhatunk). Ha vége a játéknak, akkor leanykánk álomba szenderül, és jöhet a következő nehéz nap...

XXXbox?

Engem nagyon meglepett a játék, mert nem csak egy gyenge röplabdaprogram lett pár mellel és fenékekkel feldobva. Maga a játék meglepően sok, változatos helyzetet kínál, és akár több percig tartó labdamenetek alakulhatnak ki. A körtés is telitalalat, ezzel az egész "szőkecs" vásárolgatósdival, ajándékozósdival, sértődősdivel. Az meg egy hatalmas pluszpont, hogy ez tényleg kihat a játékmenetre! A grafikat nem dicsérném, tessék megnézni a képeket – ha digitális női testek megalkotásáról és animálásáról (leginkább a különböző, mégis teljesen természetes mozgásokon dobentunk le) van szó, a Team Ninja verhetetlen. A zenék igen széles skálán mozognak Bob Marley-től a Spice Girls-ön át a Reel Big

Fishig bezárólag – de mindegyik nagyszerűen illeszkedik ebbe a nyári, vakációs hangulatba. A szavatosság szintén jeles, mert összesen 328 furdóruha, 148 kiegészítő és 174 egyéb tárgy gyűjthető össze, ráadásul a program mindenkinél külön-külön tartja nyilván a dolgokat. Ha befejeztünk egy körülbélül két óráig tartó vakációt, akkor ugyanazt a mentett állást folytatva a megmaradt tárgyak, pénzek és kapcsolatok közé kerülünk. (Ha tehát valakinek milliónyi cuccot és furdóruhát adtunk, akkor másodjára őt választva induláskor ezek már nála lesznek.) Azt azért leszögezném, hogy meztelenség (az intro egyetlen jelenetet leszámítva), topless-kód, és hasonlóak nincsenek a programban, tehát aki arra vágyik, az vegyen inkább egy pornókazettát – itt csak izlésesen megalkotott, dús idomokkal rendelkező hölgyek vannak. Ami viszont nagyon hiányzik, az a négyjátékos-mód. Gondolom a kamera mozgatása (ami amúgy teljesen dinamikus, és igen ritkán zavaró) miatt nem tudták ezt megvalósítani, de ez akkor is zavaró hiányosság.

Összintén megmondom nagyon keveset vártam a Bech Volleyballtól (vajon miért "xtrem"?), de végül teljesen rabul ejtett a játék. Élveztem, hogy egyre szexibb rucikba oltoztathatam a virtuális babákat, élveztem az egész játék kissé bugyuta hangulatát, és legnagyobb meglepetésemre magát a röplabdázást is. Főként a téli hóforgetegek közben volt jó bekucorodni a kanapéra, és átmenni erre a trópusi szigetre, a rengeteg gyönyörű nő közé. Mi is köszönjük szépen, Itagaki úr!

Grath
grath@mail.datanet.hu



MELLETE

- Mindenütt gyönyörű nők, tangában
- A röplabda-rész messze jobb, mint reméltük
- Nagyon hosszú időre szól

ELLENE

- A kamera néha zavaró
- Sokat kell próbálkozni, amíg csatlakoznak hozzánk
- Csak ketten lehet játszani, és csak egymás ellen

PEREPUTTY

- DOA: Xtreme Beach Volleyball
Tecmo
- Beach Spikers (GC)
Sega
- Klonoa Beach Ball (PSX)
Namco

2 játékos

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	96
HANG	92
SZAVATOSSÁG	94

ÍTÉLET

89

NTSC WWW.DOAXB.COM



➤ Nem valami ütős csapat...



➤ Asszem, jobb lesz még pár másodpercet várni



➤ Aha, ott bújkál a pálya kulcsa!

Nem tudom, ti megfigyeltétek-e már, de szerintem úgy a rajzfilmek, mint a videojátékok tervezői teljesen igazságtalanul helyeznek előtérbe bizonyos állatfajokat főhősök kiválasztásánál. Isten/Breim/Matrix (nem kívánt rész törölendő) olyan hétköznapi teremtményeivel mint kacsa, eger meg beka például már lényegre tele van a padlás és az alagsor is (hogy egyéb mellékes helyiségeket már ne is említsék) – konyorgom, ki a franc kíváncsi még rájuk?! Mindig ezek a dögök szakitják le a marha nagy lovet a jó kis főszerepeket, miközben a többi állatfajok szazai kuzdenek a megelhetesüket biztosító olyan meg-alázó szerepekért, mint mondjuk egy snitt valami gyanus biztosító reklámjában. (En a bernáthgyi helyben nem vártam volna el! Lihegyen inkább a Csonkolt Pici, én inkább eladom a kalozoknak a rumoshordót!) Hogy a hátrányos helyzetű állatok ez idáig még nem alakítottak valami érdek-vedelmi szervezetet, és nem vonu nak fel es alá a köztereken, az talán csak annak köszönhető, hogy hebe-hoba azért nekik is pottyantanak egy kis alamizsnát, így meg az olyan nimandóknak is juthatott már főszerep, mint az indiai ersze-nyes borb, még ha annak latin művészneve (Nesokia Bandicota) is kellett szerepelnie Ellen-

ben – számomra teljesen érthetetlen módon – ez idáig teljes csend honolt a mosómedve körül Pedig a mosómedve akkora arc, hogy szobrot kéne neki állítani! Egesz nap fel-le rohangal, és n.n.c.s fontosabb dolga, mint hogy mindent keze ügybe kerülő dolgot megmossa. (Eben egyébként emlékeztet drága jó anyámra) Eletté valóságát mi sem bizonyítja jobban, hogy etteltére azonos az embereivel, és meg mindig nem sikerült a kipusztulás szelére sodornunk – pedig mi aztán mindig beleadunk apaít-anyait! Adott tehát egy remek, tokos kis állat, amelyik ráadásul még jól is néz ki – mi kellene még egy jó kis főszerephez? Hat a Sucker Punch es a jó öreg Sony bacsi, aki vegre raosztja.

Családom és egyéb állatfajták

Az introban kiderül, hogy főhősünk ugyan meglehetősen angolszász nevet visel, de ettől függetlenül Parizsban őshonos. (Igy tehát faj meghatározását tulajdonképpen Mocheaux Medve-nek kellene írni, de ezt egyrészt helyta-karekossági okból nem teszem, masreszt meg azért, mert Kózi kolléga ur franciául csak próbált tanulni, és ugysis azonnal átírta „motyo”-ra) Aktuális hajnali vadaszatának célja betörni a

rendőrkapitányságra, anonnán meg kívánja lovasítani személyi dossziéját, amelyet Carmelita Fox, a csinos rendőrfelügyelő gyűjtött össze róla, midőn különféle értéktárgyak eltűnése kapcsán korbekergette a világot. A rókaalánynak ugyan kétségkívül rokonszenves csintalan főhő-sünk, de még rokonszenvesebb a munkája, ahol ugyebar az az első számú alapelv, hogy tolvaj-nak racs mogott a heye. Ehhez előbb persze el is kellene kapni es Carmelita bizony ezt tüzte ki életcéljának.

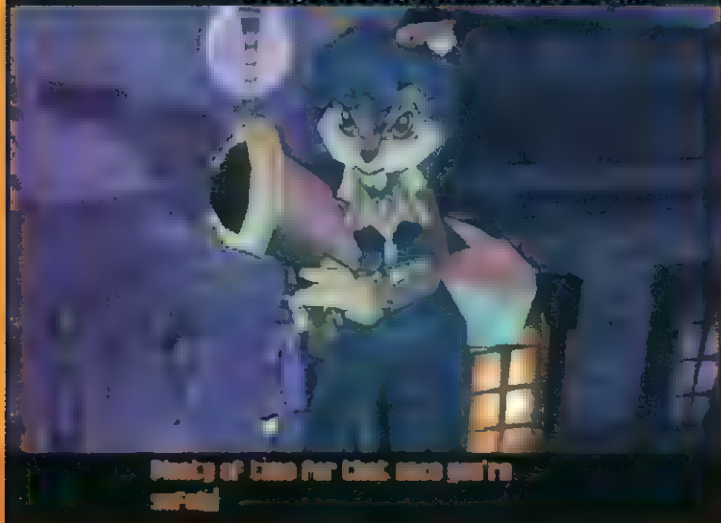
A rendőrségi akció egyben a gyakorolópá-lya is, aho, Bentley a tudos teknősbeka útmutatásai nyomán megismerkedhe-tünk Sly alapvető képességeivel, azaz megtanulhatunk ugrani, maszni, a kek lampákkal jelzett helyeken oldalazva lopakodni, a sarlot használni es így tovább Bentley egyébként a játék további reszeben is megtartja azt az udvos szokását, hogy a cinkesebb hely-színkezelés valamilyen útmutatással szolgál, továbbá ha megfelelő számú „nyomot” gyűjtöttünk össze, akkor megfejt a pancelszekrények szám-kombinációját.

Ahogy Carmelita szefjéből elemeltük dosszié-nkat és elegánsan kilibbenünk az ablakon, a szem-közt háztetőn nyomban megjelenik a dosszié – egykon – tulajdonosa is Rovid, évődő eszme-csere veszi kezdetét („Carmelita, tudja, hogy a kezében levő agyu milyen remekül passzol a szeme színehez?”), de hamarosan hanyatt-hom-lok pucolnunk kell, mert – rokonszenve ide vagy oda – a csini rókaalány tüzet nyit rank itt aztán rogtan azt is megtanulhatjuk, hogy jelen esetben főhősünknek nincs „energiaja” na Sly rossz helyre ugrik (például vízbe vagy tűzbe), kuszurja egy

■ Tolvajtól lopni nem bűn (visszalopni meg pláne nem!)

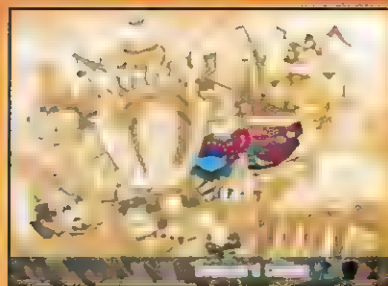


➤ Cherchez la Femme! – mondja a francia, de itt inkább fuss a nő elől!



➤ Remélhetőleg nem filézett mosómedve lesz vacsorára





➤ Itt elég gáz lesz feljutni a tetőre, ha szétverjük a szobrokat

elcsúszott biztonsági berendezés, vagy eltálaszta valamilyen marcona őt, akkor bizony azonnal bukott is egy életet (már legalábbis ha nincs szerencséje, de erről majd később elmélkedünk)

Miután lelektakadva bemennekultunk a rank várakozó furgon biztonságát nyújtó rakterébe, és elporoltunk a duhos Carmelita lőtávólából, a dossziéból kiderülnek a történet előzményei is. Sly patinás családja ősidők óta tevékenykedik a kereskedelmi szférában, és – ha népszerűséget nem is – de – sikereit kétségkívül annak az egyszerű közgazdasági alapelvnek köszönheti, hogy a nagyobb haszon érdekében az árura fordított költséget a lehető legalacsonyabb szintre kell redukálni. Ezt a család már a kezdetekben is tökélyre fejlesztve alkalmazta, lévén soha egyetlen petakot sem fizettek semmilyen áruért, inkább, hm, hát mit széptegessük – ellopak. Egyiptomi hieroglifák öröklék meg Slytunkhamen III-at, aki után egy duhos fáraó egyszer egy komplett hadsereget menesztett: midőn a bátor felmenő látogatást tett a zsarnoknak épített piramisban, és megfújta tuilvilágra szant nagyon is evilági javait, a skót Feiloid hideg szelei zúgják Slay MacCoopernek, a jóságú tolvajnak tetteit, ki a szajrát mindig szétszórtotta a szegények közt; vadnyugati legenda szövődött Tennessee Kid Cooper alakja köré, aki egy korrupt seriffől visszalopta a bányászok aranyát, majd midőn a seriff pisztolyparbjára hívta ki, coltjának csak hült helyét találta pisztolytáskájában – és Henrietta néniről, a kalózkodó remeről még nem is beszélünk! Ilyen ősszel aztán az ifjú Sly Coopernek sem volt szűkege pályá-

valasztási tanácsadóra, és már gyermekkorától kezdve buzogni kezdett a hagyományos családi foglalkozás folytatására. Ebben nagy segítségére volt derek atyja tanítása, de főleg a családi biblia, a Thievius Raccoonus. Ebben orokítotték meg az ősök különleges szakmai fogásaikat, hogy aztán az atyáról gyermekekre szállva szolgáljon késő generációk hasznára. Sly nyolc éves korában azonban bekövetkezett a tragédia: az Őt Gonoszok nevezett gengszterbanda rátört otthonukra, a derek papa kártyáját teljesen derekba törték, midőn vele is szó szentint így tettek, majd elrabolták és darabokra szaggatták a Thievius Raccoonust. A kicsi Sly ezután árvaházban nevelkedett, de tíz év múltán legényre cseperedve most keszen áll, hogy visszaszerezze a családi ereklyét, és egyben bosszút allyon az Őt Gonoszok. Az árvaházban szert tett két hűséges barátja: az egyik a fentebb már megismert Bentley, a technikai zsenire fejlődött teknősbéka, a másik pedig Murray, a „menekülő sofőr”. Utóbbit valószínűleg Guy Ritchie Bloffjének hasonló foglalkozása illetőjéről, Tyrone-ról mintazhatták, lévén egy nem különösebben bátor vízióról szó (Raadásul rozsaszín is, de – mint a DVD-n is látható – lesz rá alkalom, hogy ezért a komoly jellembeli hiányosságaért jól fejbe lökjük...)

Az Őt Gonosz birodalma

Az Őt Gonosz időkben visszavonult saját kis birodalmába, hogy ott élvezze a nyugodt gengszterek léha életét. Mindegyik saját ízevilágának megfelelő helyen rendezkedett be: Sir Raleigh béka, egykoron az Őt Gonosz gépezete és felelőmetes kalóza például a tengereszek által közretekített Bermuda-háromszög egyik elsüllyedt hajóján utott fel tanyáját, ahol számos ordoji maszménia dőhög naphosszat. Muggshot, a csapat verőembere az USA nyugati sivatagába költözött egy vidám kaszárnyába, míg Miz Ruby, egykori voodoo-mágus a haribdszungeiben Panda King, a robbantási szakértő a kínai hegyekben, Clockwerk, a

nagyfőnök pedig egy lakályos orosz vulkánban telepedett le. A feladat az lesz, hogy szép sorban végigatogassuk őket, visszaszerezzuk tőlük a Thievius Raccoonus ellopott lapjait, majd birodalmuk utolsó pályáján őt magukat is szépen nyakon verjük.

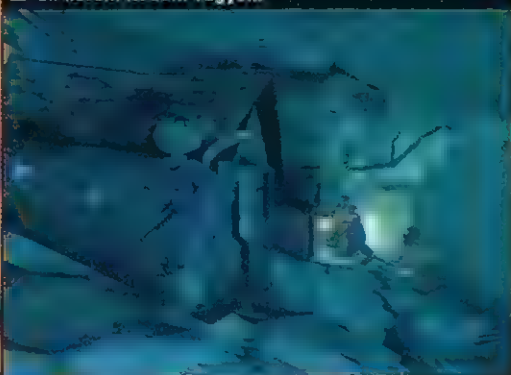
Minden birodalomban hét (vagy nyolc? most lusta vagyok megnevezni, egyébként is meg csak három szenvedtem magam végig) mellék helyszínt találhatunk, mindegyiken egy-egy kulccsal. Általában egy-egy központi részből nyílik három-négy helyszínt (az első pakettben megszerzett kulcsok pedig a következő részre vezető lakatokat nyitják), és az összes kulcs összegyűjtése után juthatunk be az adott birodalom főellenségehez. Az egyes helyszínek között így gyalog is átjárhatunk, de ha valamelyiket már meglátogattuk, akkor a térképre váltva gyorsabban is ugrálhatunk közöttük (a térképen egyébként Sly-emblemek mutatják, hogy hol szedtük már össze a kulcsokat). A legtöbb helyszínt platform típusú, de akadnak olyanok is, ahol Murray lendül akcióba (valamilyen járművet kell vezetnie: at kell jutnia valahova satöbbi), de mint mindig, Bentley ilyenkor is tájékoztat bennünket a feladat mibenlétéről.

A platformpályák egész egyszerűen zseniálisak. A főhős animációjától is már eleve muszáj folyamatosan vigyázni, az pedig egyenesen elképesztő, hogy a pályákra mennyi mulatságos eget tudtak becsúfolni a szerzők, és az ötletekből a játék végéig sem sikerült kifogyjniuk. Pedig igazandó: elégleg hagyományos sablonokból építkeztek, és semmi újat nem találtak ki, amit hasonló játékokban eddig még ne láttunk volna. Ezekben ugyebár az egyik alapproblema a „hogyan tovább” kérdése. Ebben a tekintetben a játék meglehetősen egyszerű: hiszen a pályák majdnem teljesen lineárisak, a legtöbbszor egyetlen irányban lehetséges a továbbjutás, amely majdnem mindig egyértelmű is, és Sly alapmozdulataival (ugrás, bukferences ugrás és a korrel előhozható speckó, vagyis a csimpaszkodás a sarlóval, később pedig a mindzsaugrás) könnyen

megoldható. Ebben a tekintetben (is) elég jóslások voltak a szerzők, mert azokra gondolva, akiknek vernyomása azonnal 200 felé szokik, ha egy ugrást háromszor elrontanak (példának okáért itt vagyok rogtan én), meglehetősen tag hibalehetősége számoltak, ha legalább neccesre jót voltak, akkor Sly megkapaszkodik a célpont peremen, de a bukferences ugrást használva akár a légtérben is irányt lehet vele változtatni. További kényelmi funkció, hogy a helyszínek Sly-szobrot formázó checkpointokkal szakaszokra vannak bontva, így tehát a pályák közepén elbenazva valamit is, csak akkor kell az elejéről kezdeni a dolgot, ha az utolsó életet sikerült bukni. Akadnak azért a kizárólag ügyességi részek mellett környezeti fejtörők is (például az első birodalomban egy mokus-, vagyis inkább mosomedve-kerekelt halva kell működésbe hoznunk egy gepet, hogy feljussunk valahova, beindítsunk egy futószalagot, vagy éppen felrobbantsuk, hordoba rejtőzve páncélozunk magunkat stb.), de ezek megfésése sem igényel különösebben nagy szellemi erőfeszítést.

Az ugrásrészek mellett a nasztok és az örök fogak életünket keseríteni. Az előbbieket elég egyszerűen működnek: ha egy reflektor sárga fénysugarába vagy lézerbe trappolunk, akkor az vörösre színe váltva azonnal megpirító fokozatra kapcsol, míg szét nem verjük a közelben vernyogo szívenjét. Örökből minden birodalomban olyan negy típusú fogunk találkozni, és miután pár amortizált mosomedve aran k találtuk, hogyan lehet kinyírfantani őket, a dupla ugrás és a támadás kombinációja. Könnyen vezethetünk velük (Utóbbinál még jobb az első speckoként megszerezhető Dive támadás.) Mivel a mozgó örök előre letarolt úton mozognak, nem sunnyogással a legtöbbszor úgy is kikerülhetők, hogy ki se kell nyírni őket – így ha totál hülyének akarunk látszani, akkor most például akár neki is állhatunk a Metal Gearhez vagy a Splinter Cellhez hasonlítani a játékot. A helyi örökhöz Muggshot birodalmától kezdve néha csatlakozik a bájos Carmelita felügyelő is, aki ugyan meg-

➤ Én kérem itt sem vagyok!

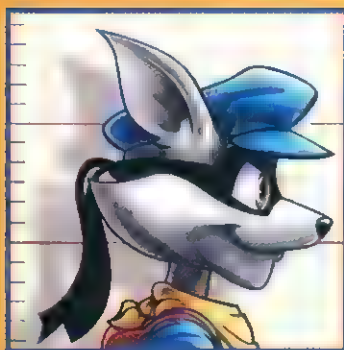


➤ Hoppá, majdnem sikerült leesni!





➤ Letaposott ez a rohadt béka



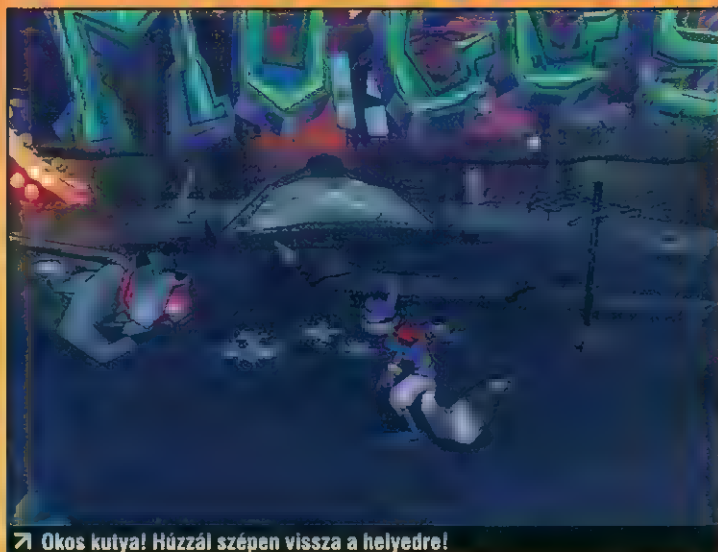
lehetősen pontatlanul lő a sokkolo pisztolyával (legalábbis viszonylag sokáig kell egy helyben álldogálni ahhoz, hogy végre eltaláljon), de az azért egy kicsit keletlen élmény lesz, amikor a lövéseivel ugyanúgy elkezd lebontani a platformot, amin állunk, mint a rendőrség melletti állványzatot a gyakorlopályán.

Szakmai tekintetben Sly ugyebar nemcsak megszallított tolvaj, hanem platformhős is, így tehát magától értetődően hódor a numizmatika jeles sportágának, azaz lelkesen gyűjti a tallé-rokat. Ezekből már szetszorva is akad néhány vagonnnyi, de a szétterhető cuccok és az órok szétverésével újabb halmok csicselhetők. A pénzgűjtögetés több ok miatt is hasznos tevékenység: egyrészt azért, hogy legyen (minden platformjátékban kel, gyűjtögetni valamit – miért pont itt ne kene?!); másrészt meg azért, mert 100 érmeért cserebe Sly egy szerencsét hozó ezuspatkoval gazdagszik. Ilyeneket egyébként elszorva is tá alhatunk, és a szerencse abban nyilvánul meg, hogy ha van nála patko, akkor Sly legközelebb elhalálózása alkalmából átmenetileg elmarad a szomorú esemény, és hősünk vagy visszakérül arra a helyre, ahonnan elrontotta a dolgot, vagy csak simán feltámad. Par helyen szerintem már eleve csak patkoval lehet átmen-ni, néha egy-egy őrt nem tudunk észrevenni, megközelíteni, egy patkoért cserebe viszont kicsálhatjuk belőle a pár másodperces győzelmi mamorát – ami pont elég is arra, hogy felpattan-junk, aztán jól nyakon vagunk. Ha Sly-nak már van ezuspatkoja, akkor 100 érmeért két adagnyi szerencsét érő aranypatkót kap, ha pedig már aranypatkoja is, akkor egy plusz életet.

Életről: összesen ötöte kezdünk, de az érme-gyűjtögetés mel ett ezt szetszort Sly-fejekkel is pótolhatjuk. Nagy baj egyébként akkor sincs, ha e buktuk az utolsó életet is: nemhogy a birodal-mat nem kezdeti újrajátszátni veünk, de még az előző partiban összegyűjtött kulcsok és uvegek is megmaradnak, tehát az újakezdés mindössze

annyit eredményez, mintha checkpoint érintese nélkül nyuvasztottak volna ki bennünket vala-hol. Ezzel a roppant barátságos huzással, ha könnyebbe nem is, de lenyegesen játszhatóbbá tettek a játékot a szerzők, és persze sok-sok he-ves csuklástól kímelték meg kedves mamajukat. (Ilyen alapon mondjuk teljesen felesleges volt az életeteket belekeverni a játékba, de hát én leszek az utolsó, aki ezért panaszkodni fog.)

Azokon a pá yakon, ahol uvegeket is lehet gyűjteni, mindig találunk egy pancelsekrenyi is. Az uvegek olyan „nyomok”, amelyeket össze-gyűjtve Bentley meg tudja fejteni az adott pályán levő széf szankombinációját, és ezekben a Thievis Racconus egy-egy lapját megtalálva új kepessegeket tanulhatunk. Par uveg természetesen a lehető legkeptelenebb helyre van eldugva, ebből adódóan nemcsak lehet, de vissza is kell mennünk egy-egy már teljesített pályára (Pontosabban nem kotelező, mert csak a kulcsokat összeszedgetve is tovább lehet jutni, de nagyon melegen ajánlott a speckokra ugyanis szukseg lesz a későbbiekben.) Az uveggyűjtogetés idővel aztán több okból is kezd kicsit idegesítővé válni. Az meg hagyjan, hogy eldugták őket, de neha-nyat eleve olyan helyre, ahova fel,utni tenyleg csak akkor lehet, ha pixele pontosan ugrunk valahova. A másik kis aranyos trükk, amikor egy szétverhető környezeti elemről kell elugra-ni (Raleigh birodalmában például egy halom könyvről, vagy egy másik pályán egy szoborról) – pontosabban kellett volna, mert pont az iment vertük szét nem pénz fejében. Ezért mondjuk kellemes huzas, hogy egy adott pályát elhagyva, majd újra visszatérve a szétterhető cuccok újra termelődnek, valamint minden birodalomban az egyik pancelsekrenyben van egy olyan kepesseg, amellyel Bentley úgy megbutykolheti Sly latscövet, hogy az akár a falakon „átlátva” is mutatni fog, a meg fel nem vett uvegeket és az összetörhető do-gokat (meg a kulcsot, ha addig meg nem vettük fel).



➤ Okos kutya! Húzzál szépen vissza a helyedre!

Na mi van meg? Már csak egy apróság néhány helyszínt megközelítve, a kulcs és az uveg ikon mellett egy homokorát is láthatunk. Ha egy ilyen pályát fel,esítettünk (azaz felvettük rola a kulcsot), akkor visszatérve rá, a pályá elején felvehetünk egy homokorát, és Mestertől vaj-futamot nyomhatunk, mikor is adott idő alatt kell elernünk a pályá végehez (vagy a kulcshoz). Ezek viszont már rohadt nehezek. (En lega,abbis egyet tudtam megcsinálni, bár nem is nagyon erőltettem őket.) Mindenképpen szukseges hozzá a Roll speckó (guru, va Sly ugyanis vala-mivel nagyobb sebességre képes, mint futva vagy ugrálva – hat, legalábbis addig, amíg neki nem utkozik valaminek), kívülről kell tudni az egyes pályát (sz)őrostul-riasztostul, ráadásul nem szabad egyetlen szírenat sem bekapcsolni, mert amíg mukodik, addig az idő gyorsabban telik. Ja, meg van valami, amire meg nagyon nagy szukseg van egy sikeres sprintben: marha nagy mazlira!

Szobrot a mosómedvének!

mert ez után a játék után plane megerdemlő! Peckesen grasszaln, fel-s-álá egy ilyen delceg legennyel, miközben a magunk után vonszolt hosszú, csikos farkunk legaprobb rezdu eset is argus szemekkel figyel, egy ilyen Carmeita-szerű foxy lady – hmmm, mi is lehetne ennél kellemesebbnek igerkező szerep?! Az meg már csak hab a tortán, hogy az egyes játék olyan mintha egy Tom és Jerry-epizód kellős közepebe csoppentünk volna. (Abbol is az első kanyarba, amelyeknek Fred Quimby volt a producere – azok utnek igazán!) Igaz ugyan, hogy a tavaly októberben Sony által kiadott preview-verzió egy kicsit szíven üthette a Sly Cooperre varakozókat (olyan hibák voltak benne, ami majdnem teljesen játszhatóvá tette), de hat ugyebar csak igen egyszerű barmok szoktak átfogó következtetéseket levonni egy olyan játékról, amelynek felkész verzió-jából látnak 1%-ot. A vegleges játék ugyanis pont azt a színvonalat képviseli, amilyennek egy kiemelt Sony-kiadású platformjátéknak lennie kell. A pazar grafikához nagyon jól etalalt, dzsesszes aláfestő zenét komponáltak, ami az izgalmasabb részeknél szépen felgyorsul, a hangok meg nyugodtan befertek volna egy igazi Tom és Jerrybe is. A kamerakezeles is fenyévek-kel jobb lett, mint amit a preview alapján várni

lehetett. Teljesen intelligensen követi a főhőst ha az például megtorpan és hirtelen mozdulattal megfordul, akkor nem próbál beszáguldan, mo-ge enyhe szedüetbe kergetve ezzel a „játékost” hanem csak akkor fordul be szép lassan möge, amikor az pár másodperce már új irányba halad – ráadásul a jobb analog karrai barmikor változ-tathatjuk a kamera szöget, R3-mal pedig akár azonnal Sly mögé tehetjük. Rogzított kamerát csak néhány minijatekos pályá használ (ahol az a célunk tökéletesen meg is felel), valamint Muggshot egyik helyszínen (ahol viszont már kevesbé...). Az uveggyűjtögetésné: említett apro hibákat leszámítva a Sly Cooper minden rész-ben tökéletesen profi munka, és órási játékei-menyt kínál 9 és 99 között mindenkinek. Csak azért nem adtam neki magasabb értékelet, mert az egyetlen eredeti vonás benne az, hogy nincs benne semmi eredeti vonás. Ha a mosó-medvének meg ezután sem al, tanak szobrot, akkor azt már csak akkor ieszek hajlandó elfo-gadni, ha a játéknak legalább a következő három dolog valamelyikét (vagy inkább mindegyikét) sikerül elérnie: 1. Csinálnak belőle második részt. 2. Ezután jóval kevesebb (mondjuk nulla) igazi mosómedve végzi földi pályafutását valami bunko luxuskurva bundajaként. 3. Felhívja a figyelmet az eddig teljes méltatlanul mellőzött zsiráfra – arra ugyanis roppant kíváncsi lennék, hogy mihez tudnak kez-den, egy olyan állattal, amely sajátos testfeleltése folytán valahogy mindig kilóg a képernyőről.

Spot
spot@ipma.hu



MELLETT

- Elképesztő pályadesign, fergeteges geparádével
- Sly animációja
- ...meg az egész, úgy ahogy van!

ELLENE

- Néha nagyon nem jó, amikor átváltanak fix kamera nézetre
- Pár helyre csak nagyon nehezen lehet felugrani

PEREPUTTY

- Jak and Daxter
Sony
- Sly Raccoon
Sony
- Ratchet and Clank
Sony

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	92
HANG	90
SZAVATOSSÁG	88

ÍTÉLET

89

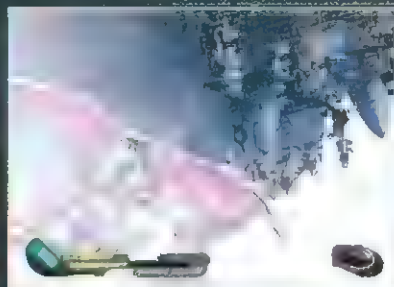
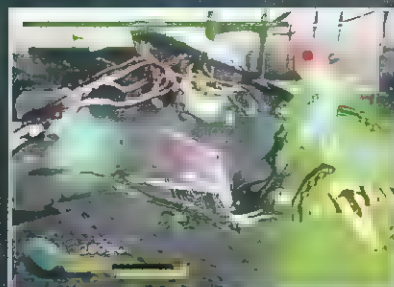
16 éves

PAL

WWW.SLYRACCOON.COM



➤ Rovarirtást vállalunk!



■ A Sega kezd elveszteni régi hírnevét? A sárkány közbelép!

PANZER DRAGON ORTA

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ SEGA FEJLESZTŐ SMILEBIT MEGJELENÉS 2003.01.14. NTSC 2003.03.21. PAL

Ha a Sega boldogult emlékeztető Saturn-konzoljára készült legemlékezetesebb játékokról beszélünk, akkor kétségtelenül dobogós helyezést juthat a Panzer Dragoon-sorozatnak, amelyekben egy sárkánylovas szerepében próbálunk halálra boldog-boldogtalanítani. Ezek voltak az egyik legnagyobb példány-számban elkelő Saturn-játékok másrészt

grafikai kivitelezésüket tekintve messze kiemelkedtek akkori versenytársaik közül. A végénak mála, ezúttal Kioxon pattanhatunk újra sárkányhátra, hogy nosztalgia-rohamtól remegő kézzel osszunk ismét áldást a levegő gaz fenevadjaira. A gyönyörűen kivitelezett intróban megismert csendes lánykát, Ortát alakítva fogunk olyan szokásos, hétköznapi dolgokat véghez vinni, mint a megmaradt emberi civilizációk összekovácsolása, vagy világunk megmentése a teljes leigázástól. A pályák tulajdonképpen azt az utat mutatják be, amit Orta megtesz a történetből való kiszabadításától egészen a végső leszámolásig.

A menü szürke és neonzöld színvilága elsősre kicsit mellbevágó, azonban kétség-telen, hogy ez jól illeszkedik a szürreális világ hangulatához. Ha majd később itt járunk a főmenüben, akkor feltétlenül nézzünk be sűrűn a Pandora's Box részbe, ami kezdetben csak

ugy roskadozik a kérdőjelektől, de később milliónyi extra lelőhelyévé válik.

A Tutorialt elindítva három oktatóreszen keresztül rögtön mag is ismerkedhetünk sárkányunk képességeivel, és próbára tehetjük jártasságunkat olyan dolgokban, mint a hatásunk számára történő célmeghatározás, vagy a kézfegyverünk használata. Fontos újdonság, hogy az előző Panzer Dragoon-okkal ellentétben itt már lehetőségünk van 360 fokban körbefordulni, és kézfegyverünk segítségével elintézzni a hátról támadókat.

Lehet, hogy valakinek az első pálya alapján túl elvontnak fog tűnni a Panzer Dragoon világa, azonban a DVD földhöz csapkodása előtt érdemes egy kicsit elmenni a programban. Fél óra múlva annak is legalább akkora élvezet lesz fog nyújtani a játék, aki még nem játszott sosem a sorozat epizódjaival, mint a Saturnon

edződött sárkánylovasoknak (utóbbiak ráadásul még rengeteg utalást is találhatnak az előző részekre).

Az első képkockák után rögtön az a benyomásunk támad, hogy ha a sárkányok nem szerepelnének (meg nem Xboxon lennének), akkor bizony simán elmenne a látványvilág egy Final Fantasy n+1-edik résznek. Hősnőnk kinézete, az ellenfelek, a mellékszereplők, valamint a helyszínek mind-mind ezt a minket körülvevő környezetet idézik. A hangulatos, jól felépített pályák olyan grafikai megoldások sorát vonultatják fel, amelyek láttán garantáltan mindenkinek táva marad a szája. Érdemes megfigyelni a sziklaszirteken megjelenő fény-árnyékhatásokat, de az első néhány percben az időjárás-effektékből is kapunk is egy kis ízelítőt a tomboló vihar formájában – és még hol van a többi helyszín...! A szurdokban és a vizeses pályán olyan csodaszép a víz megvalósítása, amelyet talán még egyetlen konzolos játékban sem láthattunk

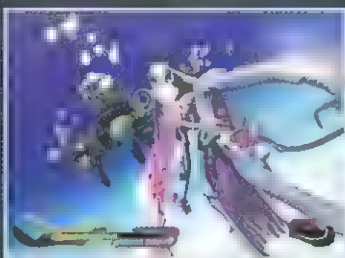
➤ Tükröm, tükröm mondd meg nékem...



PANDORA'S BOX

A PDO legtöbb érdekességgel kecsegtető része kétségtelenül a sok-sok extrát rejtő Pandora's Box menüpont. A „rejtőt” azonban szó szerint kell érteni, mivel a különböző jobbnál jobb dolgokat csak az egyes küldetések teljesítésével, a játékkal eltöltött órákkal, illetve a minél jobb értékelési eredményekkel tudjuk elérni. A legnagyobb ajándék a készítőkről minden bizonnyal a Panzer Dragoon első részének teljes verziója, melynek segítségével sikerült a régi idők hangulatának egy darabkáját beleolvasztani a PDO-ba. Ezt a lehetőséget kétféleképpen tudjuk elérni: vagy teljesítjük Normál módban a játékokat, vagy legalább öt órát játszunk vele bármelyik másik nehézségi fokozatban. A másik fontos érdekesség a különböző alküldetések, melyekben a történet során megismert mellékszereplő szemszögéből játszhatjuk újra az egyes részeket, természetesen más útvonalakat bejárva. Ezen kívül érdemes szólni az enciklopédia részről, ahol mindent megtudhatunk a Panzer Dragoon játékokról, a szereplőktől kezdve egészen a világ háttértörténetéig. A fejlesztők szerint 20 óra játék után már minden extra elérhetővé válik.

➤ A Kekfeny legújabb adását a Sega közvetíti



Ráadásul a későbbi részeknél a felhők és a közülük ki-kibukannó szikrázó napsugarak annyira élethűek, hogy szinte már azt hisszük, hogy előre rendelt mozi-filmét látunk. Ilyen mesés pályából összesen tíz található, melyeket vagy a játék grafikus motorjával készült, vagy CG filmek köntösek össze.

A programozók nem tukarkodtak a poligonokkal és a bump-mapping technológia használatával, ugyanis sárkányunk teste annyira részletes és kidolgozott, hogy már szinte kedvünk lenne megismogatni. Erre még rátesz egy lapáttal az animáció, melynek simasága és változatosága mellett egyszer sincs olyan érzésünk, mintha ezek előre letárolt fázisok lennének. A fejlesztők egyébként egy kis változatosságot is belevittek a játékmenetbe azzal, hogy nem minden pályán a levegőben harcolunk, hanem lesz olyan rész is, ahol hatásunk sérülése miatt „földönfutóvá” válunk. Ugyanez a profizmus jellem-

ző a hangok sokszínűségére is, ráadásul Dolby Digital 5.1 hangrendszeren játszva nem kell illandóan a képernyő jobb felső részén lévő radarra pillantgatnunk – természetesen halljuk, honnan várható újabb adag áldás. Az effektek mellett nagyon kellemes meglepetés volt a kelet-keleti és indiai motívumokat ötvöző muzsika, mely pályánként változik, illetve az akciósabb jeleneteknél jóval dinamikusabbá válik.

A Panzer Dragoon Saga-ban debütált először néhány szerepjátékos megoldás, melyek egy részét a fejlesztők szépen átértelmezték ide is. A pályákon különböző power-up gomboket vehetünk fel, melynek hatására sárkányunk szintet lép, nagyobb lesz az életeréje és a támadási módja sokkal erősebb lesz. Azonban a hatásos tüzer és manőverező képesség érdekében érdemes

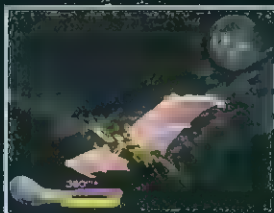
arra odafigyelni, hogy a különböző támadási módokat lehetőleg egyensúlyban tartsuk. Ezt úgy tudjuk elérni, ha a power-up felvétele előtt a fejlesztési kívánt támadási formába kapcsolunk. A pályákon lévő izzó gombok felvételével sárkányunk folyamatosan fejlődik a történet során. Ilyenkor ráadásul a külseje is megváltozik, aminek hatására a tizedik pálya környékén már elég brutális megjelenése lesz.

A játék szinte egyetlen hátránya a

rövidsége. A tíz pályát normál fokozaton nagyjából öt-hat óra alatt végig lehet tölteni elsőre. Második próbálkozásra – amikor már ismerjük a különböző trükköket – pedig ennél jóval kevesebb időbe fog kerülni az újrajátszás. Viszont ezt a fejlesztők is észrevették, így az újabb pályák és átvezető videók tervezése helyett más megoldások után néztek, melyekből számunk szerint hármat találhatunk a programban. A Pandora's Box után a pályákon található elágazások fognak elsőre feltűnni. Ezek változatosságára jellemző, hogy a két választható útvonalon más-más ellenfelekkel találkozhatunk, valamint az alattunk elterülő táj is különböző lehet. A harmadik ötlet, amellyel a szavatosságot próbálták növelni, a pályák végén lévő értékelés. Itt a program különböző adatok (pontok, találati arány, bekapott találatok, föléltetés legyőzése, eltöltött idő) alapján

TÁMADÁSI FORMÁK

A játékban háromféle módon támadhatunk ellenfelünkre. Sárkányunk külseje minden egyes típusnál változik, illetve a speciális támadási formák teljesítése is különbözik.



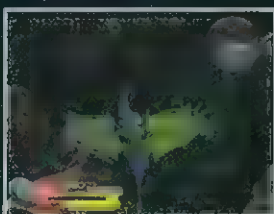
Base Wing

Az arany középut, melyet használva viszonylag jól manőverezhetünk és tüzerünk is a közepkegőriába tartozik. Az első néhány pályán még beválhat, de később érdemes a másik két mód között váltogatni.



Heavy Wing

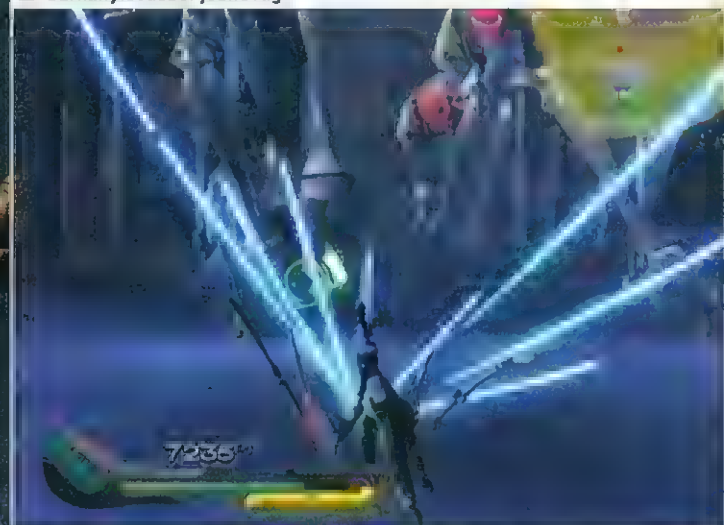
Minél már a neve is sejteli, ez a legkeményebb típusú támadás. Azonban a nagy tüzernek áldozatul esik a mozgékonyság, így egyáltalán nem vagyunk képesek gyorsítani és lassítani, illetve a lövedékek kikerülése is komoly fejtörést okozhat.



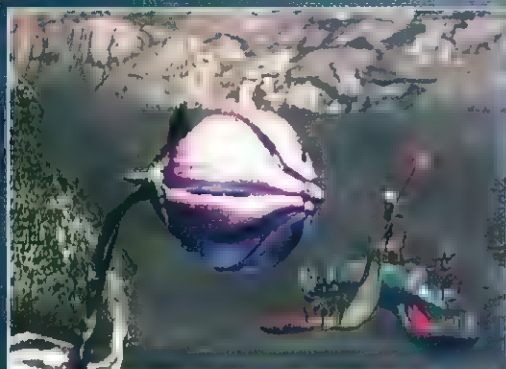
Glide Wing

A legnagyobb hátránya, hogy sárkányunk nem tud támadni, cserébe viszont rendkívül gyorsan manőverezhetünk. A legjobb tulajdonsága mégis a gyorsuló mód, melynek segítségével a nagyobb csapatban ránk támadó gyengébb páncéltalú ellenségeket és a ránk kilőtt rakétákat hatástalaníthatjuk.

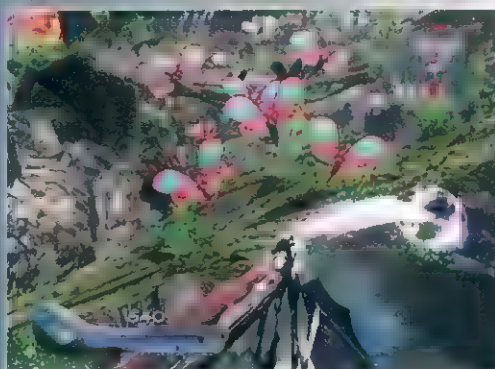
➤ Sárkánylovasból jedilovag



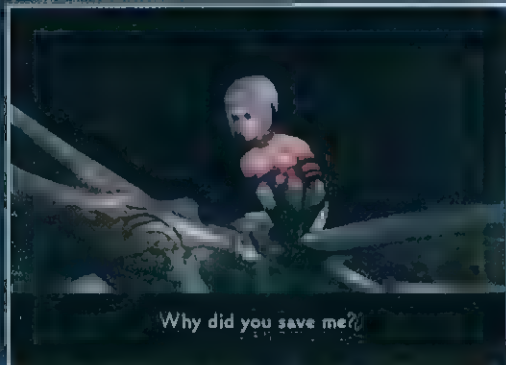
PANZER DRAGON SÜSÜ



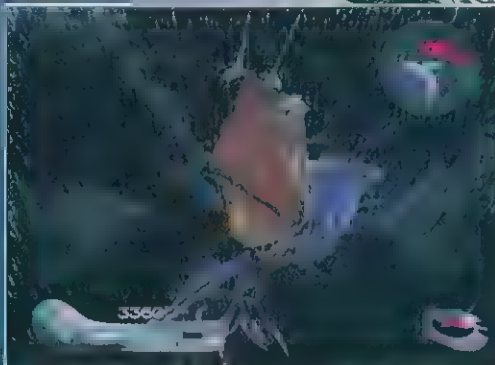
➤ „Ó, ha rózsabimbó lehetnék...”



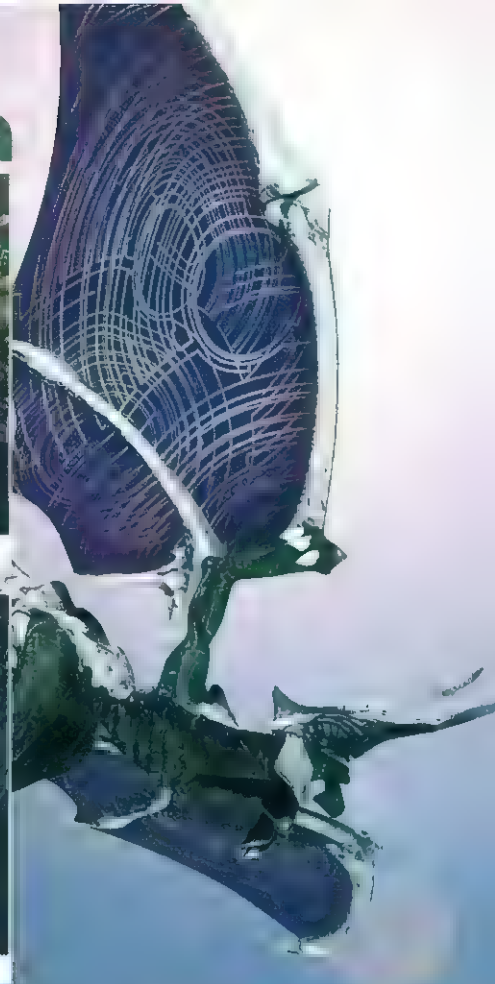
➤ „...rám szállnának szépen a lepkék...”



➤ „...kicsi szívem velük dobogna...”



➤ „...s nem lennék ilyen nagy otromba.”



kiszámolja a teljesítményünket és megtudhatjuk, hogy hány százalékra teljesítettük az adott részt, valamint a teljes játéknak éppen hány százalékánál járunk.

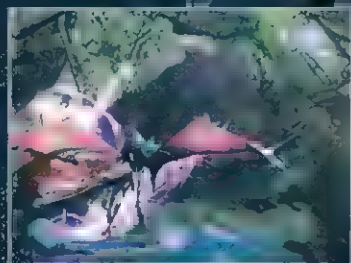
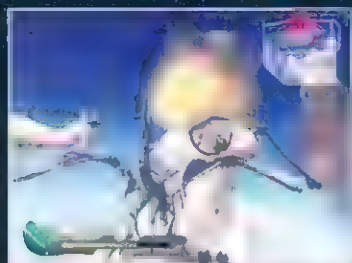
Bajnos akad egy-két további negatívum a szavatossági problémák mellett. Az egyik legzavaróbb, hogy összesen csupán egy helyre lehet menteni, így arra például nincs lehetőség, hogy párhuzamosan ketten játsszunk, mivel így egymással versengve állandóan felülmárnak a társunk mentését, hogy párhuzamosan állandóan előről kellene kezdeni a játékot. Ez a helyzet csak akkor változik meg, ha Hard fokozaton végigjártuk a játékot, ekkorra ugyanis már több helyre is menthetünk. Sajnos nemcsak az osztott képernyős játékot, de az Xbox Live!-opción sem támogatja a program. Azért legalább egy olyan lehetőséget illett volna beledolgozni a programba, mint amilyen a Splinter Cell esetében már találkozhattunk. Nevezetesen, hogy bizonyos rendszerességgel a fejlesztők új pályákat tesznek elérhetővé

a Live! segítségével.

Azokban ezeket a hibákat jezzük el a Smilebitnek és a Segának, mivel cserébe egy olyan programot kapunk, melyből árad a régi idők konzolos hangulata, és emellett grafika terén minden mai játékkal felveszi a versenyt, ha nem a legszebb Xboxos alkotásnak számít – beleértve a Splinter Cellt és a Halot is. Úgyhogy akinek bejön a stílus, vagy csak egy kis izelítőt szeretne kapni az Xbox grafikai tudásából, feltétlenül tegyen egy kirándulást a Panzer Dragon sárkányokkal teli misztikus világában.

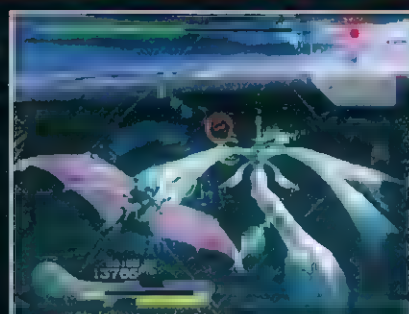
Casior

casior@ipma.hu



A FŐELLENSÉGEK

A hagyományos shoot 'em up játékokhoz hasonlóan a Panzer Dragon Orta-ban is mind a tíz pálya végén meggyűlik a bajunk egy-két nagyobb főelleniséggel. Ez utóbbi jelzőt szó szerint kell értenünk, ugyanis mindgyilkuk hatalmas. Ugyanakkor a tervezőjük is megérdemel egy piros pontot, mivel egyrészt rendkívül jól néznek ki, másrészt a mozgásuk is nagyon jól ki van dolgozva. Kapitális méretük ellenére a különböző támadási módok ügyes variálásával bármelyiküket könnyedén elintézhethetjük. Az egésznek a titka, hogy szinte állandóan mozgásban vagyunk. Az oktató módban ismereteit módszer segítségével könnyedén az ellenség hátába vagy oldalába kerülhetünk, ahonnan érdemes Heavy Wing-módban jól megszerezni, majd – mire néhány másodperc múlva felénk fordul,



addigra – repülünk át egy másik oldalra. Ha sárkányunk kifáradt, és nem vagyunk képesek kitérni egy rakétasorozattól elől, akkor azonnal váltsunk át Glide Wing módba, így könnyedén hajtástaníthatjuk azokat. A különböző lézerfegyverekkel támadó bossok ellen viszont csak a jó manőverezés segíthet. Ha van lehetőségünk, akkor ne felejtjük el használni a különleges támadási képességeket is, melyek igen nagyot tudnak sebezni!

MELLETT

- Elkápráztató grafika
- Rengeteg extra érdekesség
- Régi Sega-játékokat idéző hangulat

ELLEN

- Nagyon gyorsan végigjátszható
- Eleinte csak egy mentési hely
- Nincs többjátékos mód

PEREPUTTY

- Panzer Dragon Orta
Sega
- House of the Dead 3
Sega
- Star Wars: The Clone Wars
Activision

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	95
HANG	85
SZAVATOSSÁG	80

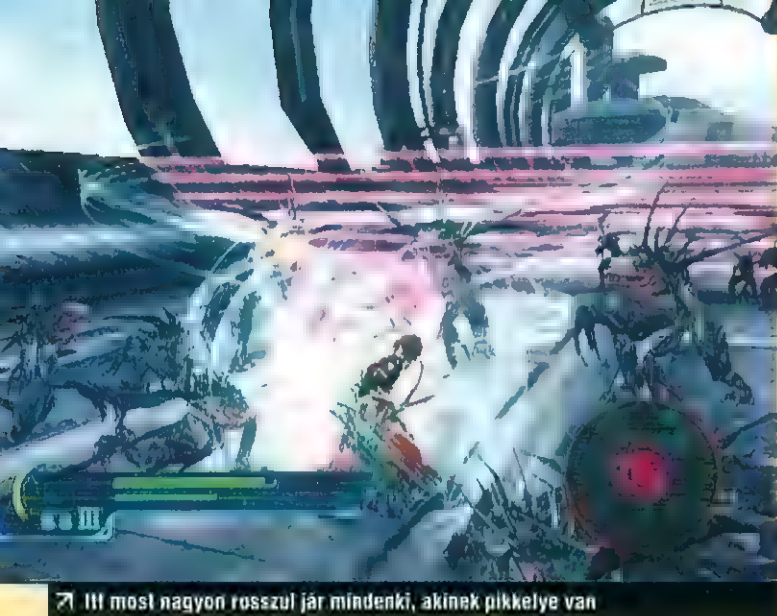
ÍTÉLET

88

1 játékos

NTSC

WWW.PANZER-DRAGON.COM



➤ III most nagyon rosszul jár mindenki, akinek pikkelye van



➤ Hát, szeretném, ha beléd helyezhetném a bizalmam...

■ A Koei sci-fi köntösbe bújt

CRIMSON SEA

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ/FEJLESZTŐ KOEI MEGJELENÉS 2002.12.20. NTSC 2003. MÁRCIUS PAL

Úgy tűnt, a Koeinél láthatólag mindössze kétféle játékot tudnak készíteni: rendkívül összetett stratégiát vagy keleti/fantasy környezetbe helyezett mészárszék-szimulátort. Am a Crimson Sea – egy kis túlzással – új kategóriát alkot: a jövőben járunk, amikor a hadurak már nem elefánton, hanem űrhajón indulnak csatába, és nem lándzsát használnak, hanem energiakardot és rakétavetőt.

A játékban egy Sho nevű harcost fogunk irányítani, aki a kezdetekben igencsak le van gatyásodva, jószívről már ennivalót sem tud vásárolni. Ő ugyanis nem az a harcos típus, aki még a szegények segítéséért, védelmezéséért is pénzt kérne el – nem, inkább éhen pusztul. Ezzel a nemes, ám korgó gyomorral is együtt járó elvvel társa, Yangquin nem igazán ért egyet – és már éppen össze is balhéznának, amikor iródjukba belibben egy szőke hölgy, mélyen kivágott ruhában, és egy kazal pénzt terít le az asztalra egy elvégezendő küldetésért cserébe. A gyanakvó Shot a következő mondattal szereli le a fura nevű Live-D: „Attól meg, hogy egy titokzatos és szexi nő vagyok, még bizhatnál bennem”

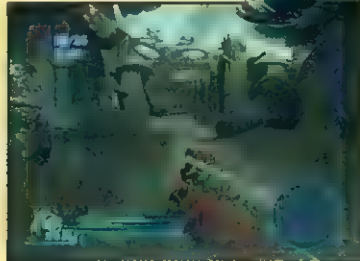
Hőseink persze nem tudnak a hölgynek ellenállni, így hivatalosan is csatlakoznak a galaxisra felügyelő titkosszolgálathoz, az IAG-hoz, ahol néhány sikeres misszió után elő is léptetnek minket a G-szakasz vezetőjévé. Persze ezt elérni nem gyerekjáték, ugyanis a körülöttünk levő bolygókat megtámadták a Muton nevű idegenek, akik ellen fel kell vennünk a harcot. Ezek a bestiák igen sokféleképpen lehetnek: a nagyra nőtt, bogár-szerű lényektől a zseléállagú hatalmas szörnyeken át a falakon keresztül közlekedő szellemekig mindenféle szerettel összefuthatunk. Később a sztorit is megtekerik párszor, például kiderül, hogy Sho valójában egy űn. Vipa, azaz különlegesen erős mentális képességekkel rendelkező személy. Ezt követően sikerül összetalálkoznia a galaxis hőséinek tartott Ekhdallal, összeveszni a magukat nálunk jobbnak érző A-szakasz tagjaival, és megismerkednünk egy Tabla Sicu nevű furcsa lényvel – és még csak a játék felénél vagyunk! Ettől kezdve a játék központi részévé válnak a különböző rezgések, no meg az „abszolút hang” – Tabla Sicu ugyanis egy zenetudós, aki szerint a hangok jelentik az élet forrását

– és nekünk ezeket kell begyűjtenünk, hogy erősebbé váljunk. Vagy legalábbis eleinte még azt hisszük, hogy ezért kell ezeket összeszednünk...

A sztori tehát elég fordultatos, és a különlegessége miatt én nagyon élveztem is (legalábbis egy akciójátéktól ez kiváló teljesítmény). Szerencsére a játékmenet is hasonlóan színvonalas lett, és bár majdnem minden misszió közben le kell majd vadásznunk pár száz Mutont, a küldetéseink rendkívül sokfélék. Lesz, amikor embereknek álcázott Mutonokat kell radarunk segítségével megtalálnunk egy faluban, lesz, amikor egy ide-oda teleportáló figurát kell üldöznünk, miközben az A-szakasz is ugyanezt teszi, és amikor egy politikusnak kell biztonságba kísérnünk egy szörnyektől és csapdáktól hemzsegő labirintusban. Persze azért nem



➤ Rohadt dögök, sohasem fogytok már el!



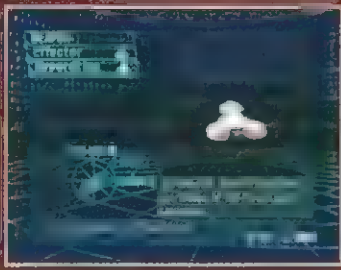
ALAPOZÓ FEGYVERMESTEREKNEK

Minden fegyver három alkatrészből áll, egy borítóból (Barrel – ez határozza meg a lövedék típusát), egy áramfejlesztőből (Generator) és egy kiegészítőből (Effector). Ezek összesen nyolc tulajdonságát határozzák meg a fegyvernek, melyek a következők:

G-PWR (Barrel):	A löfegyver-funkció alapsebessége
B-PWR (Barrel):	A penge-funkció alapsebessége
RANGE (Barrel):	A lövedék hatótávolsága
CAPACITY (Generator):	A löfegyver-funkció energiatartaléka; ha ez kifogy, akkor meg kell várni, amíg feltöltődik
CHARGE (Generator):	Az energiatartalék feltöltődésének sebessége
PWR-SAVE (Effector):	Az energiatartalék fogyasztását csökkenti (a számok százalékot jelentenek)
G-BOOST (Effector):	A löfegyver-funkció sebességét növeli (1: nincs változás, 2: +50% sebés, 3: +100% sebés)
B-BOOST (Effector):	A penge-funkció sebességét növeli (1: nincs változás, 2: +50% sebés, 3: +100% sebés)

A fentiekon kívül fontos még, hogy Barrellektől egyre fejlettebbeket vehetünk, valamint, hogy az Effektorok bizonyos Barrellekekkel használva sokkal hatékonyabbak lesznek (az alkatrész leírásánál mindig megtaláljuk, hogy melyek ezek). A Generatorok különleges képességekkel ruházzák fel a fegyverünket: például elszívhatunk életet az ellenfeleltől, vagy végrehajthatunk hosszabb kombókat is, pengéként használva a fegyvert.

Nekem legjobban a következő összeállítás jött be: Vulcan (Barrel), mindig a jobb), Omegacharge (Generator), Hyperdrive (Effector).



mindig kell gondolkodnunk, párszor csak az lesz a feladat, hogy menjünk előre a lineáris pályán, és amikor jön szembe valami kitnes vagy nyálkás valami, szedjük le. Viszont ilyenkor általában valami idomtalan lény csúcsul a pálya végén, aki azért könnyedén végezhet velünk, ha nem találunk ki ellenük valami taktikát.

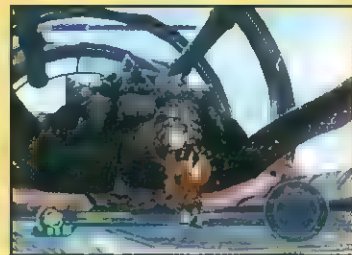
A küldetéseket (néhány kivétellel a játék legelején és legvégén) a központként szolgáló űrhajón vállalhatjuk el. Néha ugyan lehet több bolygó – és egyben feladat – között váltogatni, de ez tulajdonképpen csak a sorrend megválasztását jelenti, hiszen mindenhol szála tovább gombolyodik. A hajón van

egyébként lehetőségünk az állásmentésre, valamint a nehezen szerzett pénzünk elherdálására: fegyvereket, gyógyító anyagokat vehetünk, és később akár különleges képességeinket is fejleszthetjük. Pénzt egyrészt a pályák végi összesítéskor kapunk (eredményunktől függően), másrészt pedig a pályák legvégén is találhatunk viszonylag rejtve kisebb-nagyobb összegeket – ezért mindig lövünk szét minden hordót, asztalt és más rombolható tereptárgyat!

A harc igen egyszerű, hiszen mindössze két gombot kell használnunk. A Crimson Sea világában a fegyverek ugyanis kétfunkciósak: egyrészt működnek hagyományos módon, távolról, másrészt viszont, ha közelharca



A nagyobb dögök ellen már mindent be kell vetni



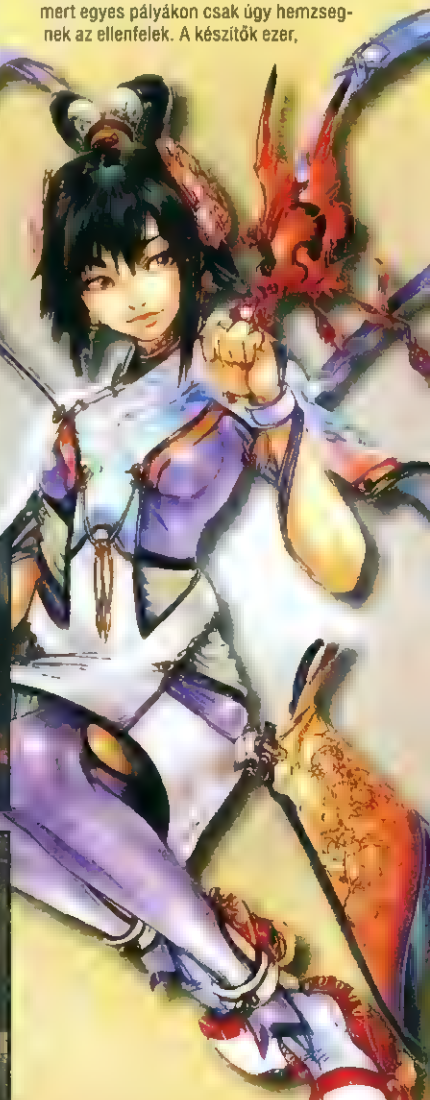
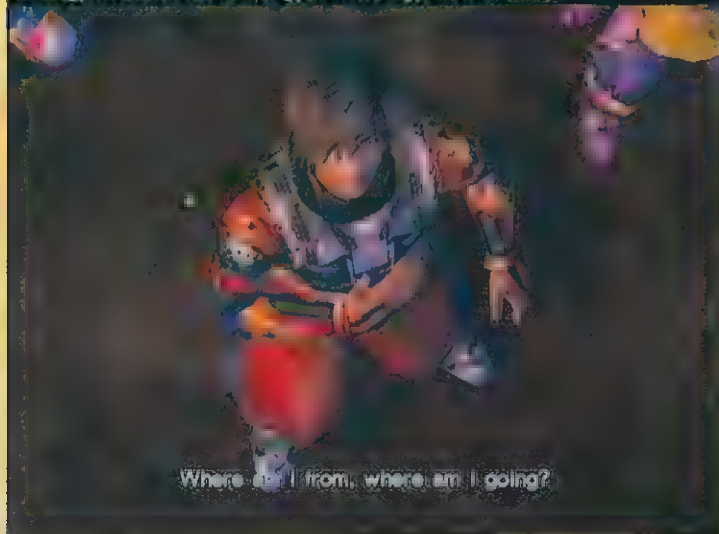
kerül sor, akkor pengévé változnak, és csapkodhatunk velük. Elengedhetetlen lesz, hogy mindkettőt használjuk, hiszen közelharcban már nem érünk sokat a lövöldözéssel, lévén annyian vesznek körül minket. Amikor kiderül, hogy Sho egy Vipa, attól kezdve használhatjuk a Neopszionikát (NP), ami tulajdonképpen egyfajta varázserőnek felel meg. Hatféle varázsiatunk lesz, ami ugyan nem valami sok, viszont minden fontos változat szerepel: támadás, védekezés és gyógyítás is van köztük. Természetesen minél többet használunk egy fegyvert, vagy egy NP-t, annál jobban elsajátítjuk annak kezelését – az előbbieket többet fognak sebezni, az utóbbiak pedig kevesebb NP-be fognak kerülni.

Szerencsére a harcot nem egyedül kell felvennünk a Mutonok ellen, mert beosztottjaink is velünk tartanak (legalábbis a küldetések nagy többségében, néha azért egyedül kell mennünk). Összesen ötven csatlakozhatnak hozzánk, de miszióról-miszióra változik, hogy kit viszunk magunkkal. Velük lehet egy kicsit taktikázni is, meghatározhatjuk, hogy hozzánk képest hol helyezkedjenek el

– sőt, mindenkinek van egy olyan régiója, ahol jobban teljesít, ezeket a helyűk kiválasztásakor egy sárga csillag jelöli.

A játék alatt dolgozó grafikus motort egyetlen dologra fejlesztették ki, mégpedig arra, hogy minél több ellenfelet tudjon egyszerre a képernyőre varázsolni. Sikeres is jártak, mert egyes pályákon csak úgy hemzsegek az ellenfelek. A készítő ez,

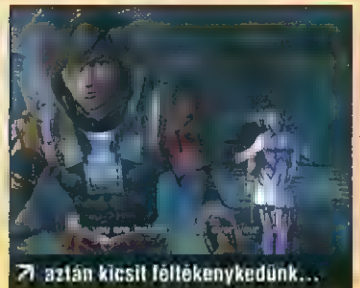
Nagy kérdések ezek, Sho, így inkább egy kicsit!



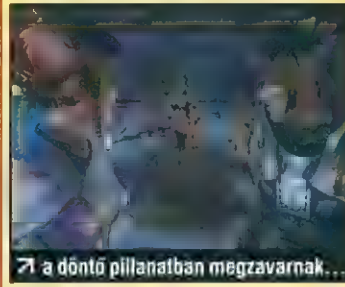
EGY SZERELEM TÖRTÉNETE



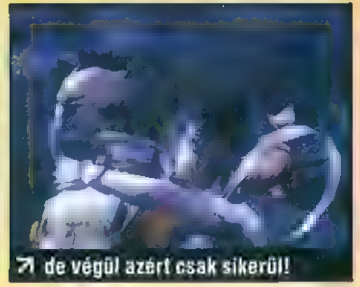
Először megismerkedünk vele...



azán kicsit fölékenykedünk...



a döntő pillanatban megzavarnak...



de végül azért csak sikerül!

egyszerre a képernyőn levő szörnyet ígérték – én ugyan nem számoltattam őket, de az, hogy volt olyan alkalom, amikor egyetlen kombóval sikerült 210 ellenfelet eltalálni, és ezzel mindössze csak kis területet megtisztítani, azt hiszem igazolja őket. És mindez teljesen folyamatosan mozog, szaggatásnak még csak nyomával sem találkoztam. Mindez persze csak kompromisszumok árán sikerült, mert a hátterek igencsak kopárak lettek, legtöbbször nagyon ritkák a tereptárgyak, és azok is ismétlődnek – no meg az ominózus ezer szörny sincs túlságosan kidolgozva. Ellenben a karakterek elkészítésein jól néznek ki, méltó vetélytársai a Final Fantasy X, vagy a Shenmue 2 szereplőinek is. Vonásaik, gesztusaik teljesen életszerűek, ezt főképp a fantasztikusan megkomponált, filmes stílusú átvetető jelentekben lehet megfigyelni. A zenék nekem nagyon bejöttek, még szerencse, hogy külön is meg lehet őket hallgatni! A 24 küldetés ugyan elég hosszú ideig tartó

szórakozást biztosít, de utána már csak az elterő nehezségi fokozatokkal tölthetjük el az időt. Nyoma sincs megnyitható karaktereknek, kooperatív-módnak vagy bármilyen más szavatosság-növelő opciónak. Egyeseknek az irányítás is gondot okozhat – főként a kamera, ami Sho hatahoz van szögezve és semmifele kilengést nem engedélyez. Nekem ugyan nem volt különösebb problémám vele, de néhány ismerősöm szabályos duhrohamba lovalta magát tőle.

De nem akarom kesergéssel befejezni a cikket, mert a Crimson Sea nekem nagyon tetszett. Egyedi történetével, intenzív harcával és a Koetól szokatlanul sok szerepjáték-elemével igencsak belopta magát a szívembe, és szerintem ugyanígy fog járni mindenki, aki szereti az akciót, vagy az RPG-eket – és főleg ezek egyvelegét!

Grath

grath@mail.datanet.hu



Szívesen öreg, cserébe elfogadnék mondjuk egy kis jutalmat



Nagyon remélem, hogy a hölgy lett férfivá, és nem Tabla Sici úr

SOK JÓ EMBER

A Crimson Sea egy olyan játék, amely nagyon sokat tud, hogy egyáltalán létezik. A játékban nagyon sokan vannak, akiknek van egy célja, hogy ne pusztuljanak el (nem hanem meg vegyék, mert ugyan nem végzik ki, hanem megvesztik, ezért hasznosnak lehetnek (no meg a küldetés kiértékelésénél is rossz pont, ha hagyjuk őket elhalni)). Figyeljünk arra, hogy csak a pozíciójukat határozzuk meg, de azt is, hogy mekkora területen mozoghatnak. (A szerintem optimális elrendezésről is találunk itt egy képet.)

YANGQUIN

Fiatal és idegesítő. Két Viperrel van felfegyverezve, úgyhogy nem számít nagy segítségnek. Csak abban érdemes az oldalunkat védeni vele. Külön érdekesség, hogy naplót vezet, amit mindenképpen érdemes elolvasni, mert így lesz kerek a történet!

KECAK

Kecakot a második küldetésben szadjuk fel, de ő sem fog túl sok vizet zavarni a Scorpionjával. Érdemes vele a másik oldalunkat védeni (bár inkább mi fogjuk őt védeni), és figyeljük az élet-energiát, gyengyítsuk meg, ha már rosszul van.

BOW RAHN

Ő a nagyúr, hatalmas figura a játékban. Őt nézzük le, mert egy Volcanoval, azaz rakétával van felfegyverezve. Ő a hátsó vonalakban érzi jól magát, a nyílt pályákon érdemes hátrafelé fordítani, hogy fedezzen minket, az egyszerűbb rajzlati ábrák azonban előre céloznak.

SHAMI

Nyamm! Ez a kis csinibaba a negyedik küldetésről tart velünk, és egy Viperrel van felfegyverezve. Érdemes magunk elé rakni, és mindig gyengyítsuk, védelmezzük – hiszen ő testesíti meg a szerelmi szálakat a játékban.

DIEZ

Diez Ekádai „ajándék”, a 11. küldetésről tart velünk. Igen jó harcos, egy Wyvernrel lövöldözik, mégpedig nagyon hatékonyan. Érdemes őt is magunk elé tartani, ráadásul attól sem kell nagyon félnünk, hogy leverik.



MELLETT

- Gyönyörűen kidolgozott karakterek
- Ezernyi résztvevője van a csatáknak
- Arzenálunkat rengetegféleképpen kialakíthatjuk

ELLEN

- A kamerát megszokni legalább fél óra
- Nincs benne kooperatív mód
- Társaink nem jelentenek túl nagy segítséget

PEREPUTTY

- Baldur's Gate: Dark Alliance Interplay
- Crimson Sea
- Genma Onimusha Capcom

1 játékos

NTSC

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	87
HANG	92
SZAVATOSSÁG	78

ÍTÉLET

85

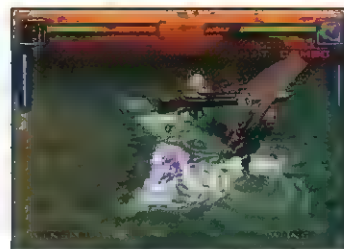
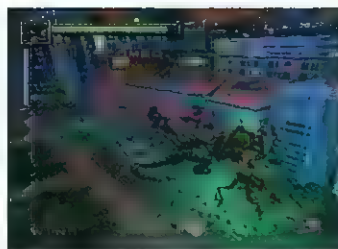
WWW.KOEIGAMES.COM



➤ Ráday Mihály lassan elkezdhet pilyeregni



➤ Milyen felkapott lettem mostanában!



■ Ti tán netán titánt ütnétek bután?

WAR OF THE MONSTERS

TÍPUS: KIBARÉPÍTŐ KIBARÉPÍTŐ FEJLESZTŐ: MEGJELENÉS: NTSC 2003.04.18. PAL



Az idegenek szokás szerint megerkeztek. Senki sem tudta, hogy honnan jöttek, de az indítékaik percekben belül világossá váltak, amikor az apró kis növények gyűjtögetése vagy az egyetemes béke jelének felmutatása helyett porig romboltak egy országot. Elkezdődött hát az emberiség első interplanetáris háborúja, amely egyben az eddigi legnehezebben megvívható harca is volt. A földönkívüliek ellen minden hagyományos harcmodor hasznavehetetlennek bizonyult, kivéve a nukleáris fegyvereket és Lagzi Lajcsit, de ezeket az amugy sem túl jó passzban lévő emberiség nem vethette be a várható nagyszámú saját áldozat miatt. Egymás után hulltak el a védelmi vonalak, sorban semmisültek meg a városok, azonban a legjobb tudósok, a legnagyobb koponyák összedugták a buksijukat és megalkották a szuperfegyvert. A legnagyobb titokban a Föld egymástól távol eső, ám stratégiai szempontból

fontos helyeire szállították a berendezéseket, melyek összehatása végül egy olyan tüzéret képviselő, hálószerűen szétsugárzó energianyaláb volt, amely elől az idegenek képtelenek voltak elmenekülni. Az UFO-k sorban hulltak alá az égből és mindenki azt hitte, véget ért az emberiség legsötétebb órái... de tévedniuk kellett. Még csak akkor kezdődtek!

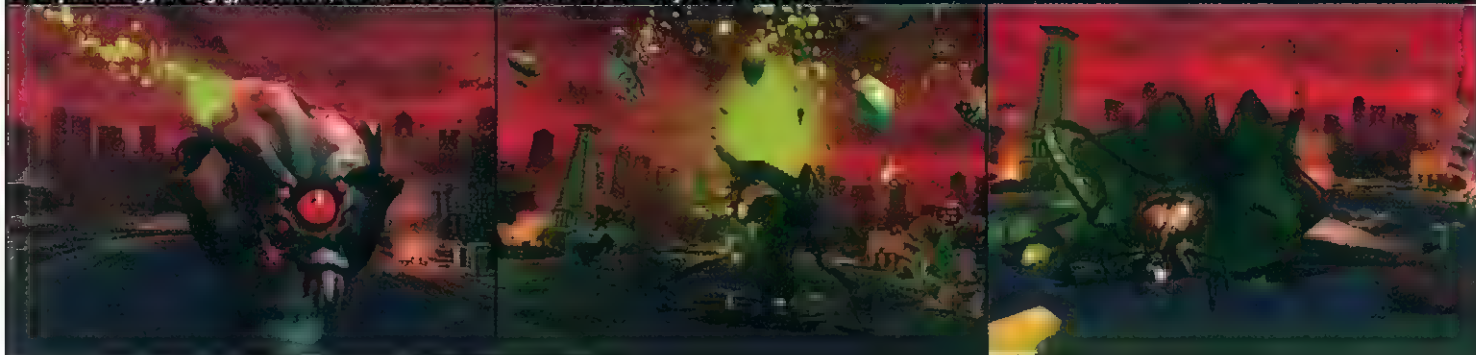
Az aláhulló idegen űrhajókból kiszivárgó, különös, zöldesen ragyogó uzemanyag belefolyt a folyókba, beszivárgott a földbe, belekerült az óceánokba és toxikus gázfelhőkkel teltette a légkört. A pestis-szerűen terjedő mérgezés hatására szörnyű mutációk keletkeztek, és hamarosan el is szabadultak. Furcsábbnál-furcsább, de kivétel nélkül hatalmas méretű és iszonyatosan vad óriásszörnyek rontottak rá a civilizáció romjaira. Némi ironia a tragédiában, hogy pont az emberi fajt megmentő fegyver szabadította el a legpusztítóbb erőket, amik csak valaha is taposták a bolygó felszínét, valamint lakóit. Az emberek óriásrobotokat építettek, hogy dacolni tudjanak a kolosszusokkal – de amint az idegen anyag elérte a harci gépeket, azok életre kelték és mindennemű kontroll alól kikerülve vadul tombolni kezdtek. A fékevesztett erők immáron megállíthatatlanok, az emberek pedig apró és jelentéktelen tényezőként szerepelnek csak a gazdasági küzdelemben, amelyet a titánok egymást közt akarnak eldönteni...

Nem-nem, nem én hülyültem meg teljesen – tényleg ez a játék sztorija! (De te is, mert muszáj volt iktatnod – a szerk.) Az alkotók mentségére szolgáljon, hogy ez esetben – kivételesen – pontosan ezt akarták elérni. Olyan, a blódségektől és kliséktől hemzsegő történetet és a hozzá tartozó millió választottak a játék alapjául, amely a korai sci-fi képregények és a filmpar közkedvelt témája volt. Nem titkolom az 1950-es és 60-as évek amerikai és japán, jobbára B-kategóriás "óriásszörnyes" filmjeinek hangulatát szeretnék a képernyőnkre varázsolni. Vegyük például King Kongot és Godzillát: őket nyilván senkinek sem kell bemutatni (még akkor sem, ha ősrégi: az eredeti, Merian C. Cooper-rendezésű óriásjarm-sztori 1933-as keltezésű, Godzilla első mozifilmváltozatát pedig 1954-ben mutatták be Japánban, Gojira néven), hiszen mindketten számos feldolgozásban láttak már napvilágot, sőt játékokban is gyakran szerepelnek.

Bemutatkoznak a szereplők

Most azonban nem a főellenségek szerepét töltik be, ugyanis a War of the Monstersben egy ilyen szörnyet irányítva kell megszereznünk a többiek földbe tiprásával a végső győzelmet. Nyolc monsturm közül választjuk ki a nekünk leginkább tetszőt (egész

➤ A játékot ugyan végigjátszottam, de mintha elsőként volna valaki – folytatása következik?





➤ Hé, te sáskal! Légy hű a nevedhez és imádkozz!



➤ Én megmondtam!

pontosan tizen vannak, mert a későbbiekben csatlakozik hozzájuk két megvásárolható figura is), és noha nem licencelt néven futnak, hiányérzetre senki sem panaszkodhat. Példának okáért az előbbiekben emlegetett két karakter is megtalálható, csak a mutáns gorilla itt a Congar, a méretes pikkelyesbőrű pedig a Togera nevet kapta. Rajtuk kívül szerepel még egy óriási méretűre nőtt imádkozó sáska (Preytor), egy életre kelt indián kolosszus (Agamo), egy lávából és izzó kővekből álló szörny (Magmo), egy japán és egy amerikai harci robot (Ultra-V és Robo 47) és egy furcsa teremtmény, amely elektromos kisülésekből és egy nagy szemgolyóból áll (Kinetoclops). A két megnyitható plusz karakter egyike egy sárkány (Raptros), a másik pedig a Földet megtámadó idegenek közül való (Zorgulon), amelyekkel az utolsó előtti pályán futunk össze.

Sokan mormoghatnak a bajszuk alatt, hogy 2003-ban egy verekedés – mert gyakorlatilag erről van szó – játékból kevés a tíz karakter. Megnyugtatók azonban mindenkit, hogy Incog fejlesztői nagyon odafigyeltek arra, hogy még veletlenül se legyen köztük két egyforma. Mindegyik különbözik valamely tulajdonságában a többiekétől: állóképesség, sebesség, fogástáv, ütőerő – és végül, de nem utolsósorban, hogy mekkorai tud ugrani, avagy képes-e a repülésre. A karakterek harci technikái meglepően sokrétűek: az alapvető védekezés mellett mindegyikkel képesek vagyunk egy közepes és egy nagy erejű támadásra, valamilyen lövedék eleresztésére, egy gyors öklelésre, az ellenfelek és különböző tereptárgyak felragadására és elhajítására, le tudunk csapni a levegőből és kétfajta speciális

támadást is indíthatunk (ebből az egyik több ellenfélre hat, a másik pedig nagyobb hatótávolságú). Megemlítendő, hogy az ellenfél befogható, ennek a távolsági támadásoknál van jelentősége. Mindegyik szörny képes ezen kívül négy jellemző támadásra a fel-le irányok és a kétféle ütés együttes használatával. Ezek a következők lehetnek: egy erős lecsapás – az ellenfél kis időre megsédül és tehetetlenné válik (hogy hogyan szédülhet meg egy robot vagy egy gölem, azt ne firtassuk); egy óriási horogütés – ez jó messzire elrepíti az áldozatot; egy lökés – eltaszajtuk a közelünkben az ellenfele(ke)t; az utolsó pedig egy speciális trükk, ami mindenkinél különböző. Ehhez jönnek pluszban a különböző kombók (lényenként olyan 15), melyeknek a kiindulópontjai lehetnek az előzőekben felsorolt technikák is. Az alapvető mozgásokat kombinálhatjuk is egyes esetekben, természetesen azt feleltük az ellenfelet, és az eldobása előtt beleverünk a képébe egy párat, vagy az öklelésünket kombináljuk valamelyik támadással. A védekezésből indított kontratámadásra is megvan a lehetőségünk. Mint minden ilyen stílusú játéknál, nem árt a hosszú gyakorlás, amíg profin megtanulunk kezelni egy karaktert, de a mozgássorok kivitelezése egyáltalán nem nehéz. Nem számítottam rá, hogy ilyen mély-szerű, egyúttal ennyire könnyen kezelhető lesz a harc. Talán egyetlen bibye van: általában az analóg karral mozog az ember, a speckokhoz pedig a D-padet kell használnunk, és egy cseppet időigényes, amíg az egyikről odatalál az ujjunk a másikra. De még ez is megvethető, mert közelharcnál ugyanis egymással szemben áll két (vagy több) monstros és ilyenkor nem nagyon akarunk (vagy tudunk...) futkározni.

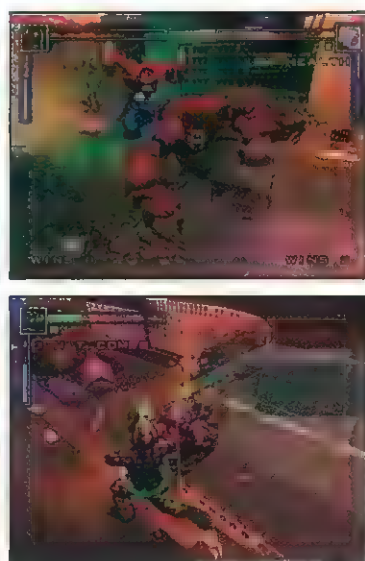
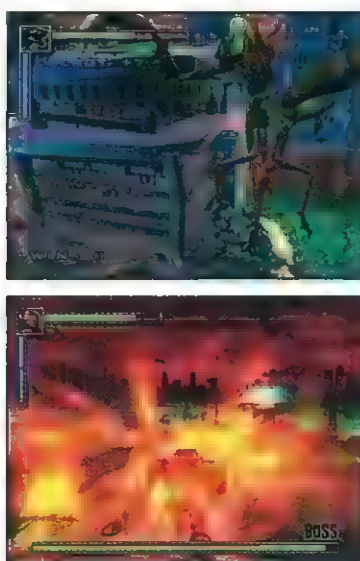
Indul a zúzda

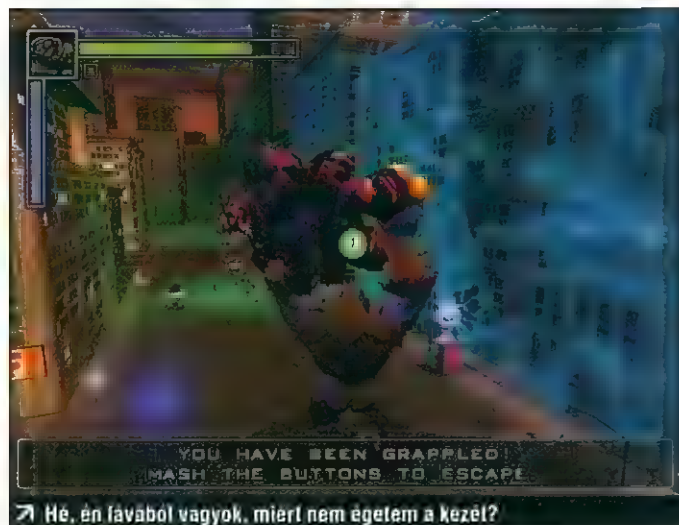
A játékmenet a következőképpen zajlik: a különböző méretű pályákon egy vagy több szörny csepeks egymást. Ez eddig nem nagy meglepetés. A 12 helyszín (talán három kivétellel, melyből kettő a bossoké volt, egy pedig speciális) azonban sokkal nagyobb mozgásszabadságot biztosít, mint egy átlag verekedős játék pályái. Igaz, karaktereink sem akkorák, hogy a felképrnyőt elfoglalják. A kameranézetre nagyjából az a hasonlat áll, mintha egy harmadik nézőpontú akciójátékot játszanánk, csak itt kizárólag verekedni kell. Két dologra kell figyelnünk, az első természetesen az életerőnk, a másik az energiánk, ez utóbbi a lövések kivitelezéséhez nélkülözhetetlen. A kijelzőn látható kicsiny, pirosan villogó négyzet pedig azt jelzi, hogy képesek vagyunk-e elszelni valamelyik speciális támadásunkat a kettő közül (ez egyszeri alkalomra szól). Ellenfeleink életerejéről a fejük felett lebegő, illetve – ha nincsenek a képen – az irányukat mutató kis karika színe tájékoztat minket. A pályákon elsősorban power-upokra bukkanhatunk: a zöld gombócok életerőt, a kék energiát állítanak vissza (5-5 pontnyit), mindkettőnek van két nagyobb formája is (a radioaktivitást jelző ikonra hasonlítanak, a közepes 25, a nagy 100 pontnyit jelent). Amennyiben elszeltük már a speciális támadásunkat, akkor sem kell aggódnunk, mert a pályán lelélhető piros gömböcske felvételével egy újabbat nyerhetünk. Megemlítendő még a kérdőjel, ami egy tippet ad a játékhoz és az álcázó berendezés, melynek segítségével át-tetszővé válhatunk. Mondjuk így is észre lehet venni (csak kicsit nehezebben) a delikvenst,

de a fő előnye az, hogy így a lövésekhez és a dobásokhoz szükséges ellenfél befogása funkció hatástalanra válik. A power-upok általános ismérve, hogy – jó hosszú idő elteltével – újból megjelennek, meghozza ugyanazon a helyen. A pusztakezes harcok kívül nagyon gyakran használhatjuk (és használnunk is kell!) fegyvereket a különböző tereptárgyakat. Ezek általában az emberek által alkotott járművek és építmények (illetve legtöbb esetben azok roncsai és romjai). Ne felejtsük, hatalmas meretünkben és emberfeletti erőnkkel adódóan nem okoz problémát fölkapni egy tíz-húsz méteres, több tonnás tárgyat sem. Ezek három csoportba sorolhatóak. Az elsőbe azok tartoznak, amiket jobbra mezei furkóként használhatunk, alaposan megdöngölvé vele az ellenfelet (Ha netán messzebb lenne tőlünk, hozzá is vághatjuk.) A hegyes végű tárgyak (csövek, antennák) lándzsaként funkcionálnak. Utni is lehet velük és szintúgy elhajíthatók, de az ellenfelbe beleállítva okoznak a legtöbb kellemetlenséget. A felnyársalt lény ugyanis kényére-kedvére ki van szolgáltatva a többiek dühének, amíg ki nem rántotta magából az őt átszűrő tárgyat (vagy nem verték rá egy akkora, amitől az magától kirepült volna). A harmadik típus a tipikus eldobnivaló cuccok (ezek általában idomtalan formájúak) – ilyenek például a szikladarabok és a közlekedési járművek, netán tankok. Általánosságban elmondható, hogy a fegyverek egyáltalán nem látszó, de kizárólag csak ekként funkcionáló tárgyak méretük függvényében okoznak nagyobb sebzést, és az ellenfelek csépelése mellett a pálya lebontására is kiválóan alkalmasak. A járműveknél ez úgy igaz, hogy egy tartálykocsi, egy tank, vagy egy motorvonat a



➤ Na, van még kedved gabonakörözgetni?





felrobbanása révén jóval nagyobb kárt okoz, mint egy apró személyautó. Még az is előfordulhat, hogy sikerül egy komplett felhőkarcolót rádönteni az ellenfelünkre (vagy nekik rájuk), amely azonnali megsemmisüléshez vezet. Az emberi és a földönkívüli "tényezők" is beleszóhatnak a harcba: egyes pályákon a földlakók – a mi szemszögünkben parányinak tűnő – hadserege, illetve az idegenek UFO-i alaposan össztűzvet zúdítanak ránk, és bizony érvényes a "Sok lud disznót győzi!"-elv, mert a sok helyről egyszerre leadott lövésáradat alapján le tudja szivni az életerőnket.

A War of the Monsters bőséges lehetőségeket kínál egy-, és többjátékos módokban egyaránt. Vegyük először is mindennek az alapját, az adventure, azaz kaland opciót. Ekkor egy tetszőlegesen választott karakterrel végig kell mennünk tíz pályán, és minden másik szörnyön átverekedve magunkat végül egy hatalmas idegent kell legyőznünk. A tíz pálya nem úgy jön ki, hogy minden ellenfélnek van egy helyszíne, hiszen három főellenséggel is meg kell küzde-nünk. Eppen ezért van, ahol nem is egy, hanem két szörny ront ránk egyszerre, esetleg egymás után. Mi minden egyes pályán három élettel rendelkezünk, ezek elfogyta előtt kell kinyílna tanunk a többiek (nekik fejenként csak egy életük van – bár sokszor olyan, mintha kilenc lenne, mint a macskáknak...). A küzdelem befejeztével – sikerünk esetén – a teljesítményünk függvényében ún. tokeneket számol fel nekünk a gép. A főmenüből nyílik az Unlockables menüpont, a megszerzett tokenjeinket itt költöztethetjük el különféle extra cuccokra. Amennyiben egy karakterrel végigvittuk az egész játékot, kapunk egy pofás, ám sajnos elég rövid videót, mely minden esetben azt meséli el, hogy karakterünk hogyan kelt életre, mi az eredete. A második egyjátékos mód a Free-for-all névre hallgat, ezt szabadfordításban csak úgy nevezném. Üsd,

vágd, nem apád! Megadhatjuk, hogy hány gépi ellenfél legyen (1-3-ig), illetve a győzelem kritériumát (hirtelen halál, aki először számlál két győzelmet, vagy harc a végtelenségig). A harmadik és egyben utolsó az Endurance mód: itt egy élettel rendelkezünk, a rivális títánok pedig egyesével, szép sorban, de folyamatosan jönnek – addig harcolhatunk, amíg csak ki tudunk tartani. Ez a másik olyan módja a játéknak, ahol tokeneket lehet gyűjteni. Multiban ugyanúgy van Free-for-all, ugyanazokkal a lehetőségekkel (csak itt maximum két gépi ellenféllel), az Elimination egy-egy elleni küzdelem, de minden elhalálozaskor új karaktert választhatunk. A többjátékos módot vertikálisan osztott képernyőn jeleníti meg a játék, illetve, ha a két játékos belelép egy kameranézetbe, akkor teljes képre kapcsol. Csak ketten játszható a három, tokenekért megnyitható minijáték is.

Eljött a végkifejlet

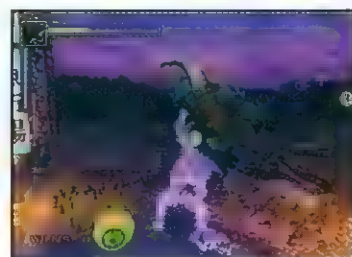
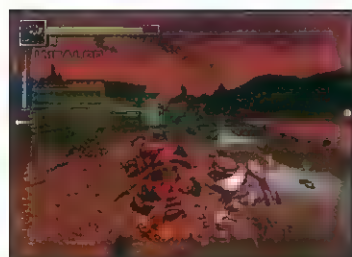
A War of the Monsters több ok miatt is rop-pant élvezetes bunyós anyag. Az első mindjárt a kivitelezése. A grafika hihetetlenul aprólekos, ahogyan a nagyvárosi pályákon tombolunk az orasokkal, utasokkal, lövésekkel és dobásokkal nyomán pedig ezer darabra robbannak szét az építmények, valami fantasztikus látvány. Minden azt érezteti, hogy milyen hatalmasak is a küzdő felek lépéseink alatt véres péppe lapul a hangyának tűnő, panikszerűen rohango embertömeg, a helikopterek szunyogként köröznek a fejünk felett, a tankok a lábainknál vonszolgálnak magukat, a nagyobb utékek nyomán elszálló monstrumok pedig minden utunkba eső dolgot letarolnak. A környezet tökéletesen interaktív, és ebben a játékban érezni, hogy valóban "értelmet nyer" a tereplagyak értelmetlen szétzúzása: Agamoval, a hatalmas köszor-borral meglehetjük azt is, hogy nem mászunk

at az épületeken és nem kerüljük meg őket, hanem egész egyszerűen szanaszét verjük, gyakorlatilag átutjuk magunkat az előttünk tornyosuló akadályon. De egy felhőkarcoló te-tejére felmászni is csudájó dolog, és nemcsak azért, mert jó érzés onnan osztani az áldást, hanem mert látványuk sem utolsó. A széthulló roncsokból vagy a járműparkból gyakorlatilag majdnem mindent felkaphatunk és felhasználhatunk a másik ellen. A lények is nagyon jók, mind részletességüket, mind animációjukat tekintve (változatosságukat pedig már ecseteltem). Bár kötve hiszem, hogy felkérték volna Godzilla egy mothon-capture szerepre (nagyon sok zsinór kellett volna hozzá), de látszik, hogy az animatorok az elmúlt egy évben a vasárnap délutánjaikat óriásszörnyes filmek nézegetésével töltötték. Nagyon elkapták a hangulatot is: az élénk, természetellenes színek, az általában alkonyi fénybe burkolozó pályák és a nagyszerű fényforrás-kezelés mellesleg pályadesign-t eredményezett. A kamerakezelés a bonyolult nagyvárosi utvesztőket és épületekkel telirakott terepeket felvonultató pályákon is nagyon jó – a programmal töltött hosszú órák alatt talán csak egyszer fordult elő, hogy nem láttam, mi is történik. Mindez folyamatos képrészlettel, egy pillanatra sem lassul le a program. (A mi bajunk, de pontosan emiatt deinterlace-elni kellett a képeimet, ami nagyon ront a minőségükön.) A tényleges látvány sebb, mint a kepeken látható.) A filmes téma pedig érezhetően végigvonul a játékon: a sztori ugyebár adott, de maga a főmenü is úgy van elkészítve, hogy egy 50-es évekbeli, amerikai divat szerinti autószerzői vetítőjén zajlanak az események, a töltőképernyők régi moziplakátok (némi grafikai antikollással), és az elmentett állások is filmté-keresen foglalnak helyet. A hangok és a zene is tökéletesen passzolnak a játékhoz, bár ebben semmi olyat nem mutattak fel az alkotók, amire

felkapná az ember a fejét. Még be is lehet "szólni" a másiknak – bár nem tudom mennyire duhit fel egy ufonautát, ha mondjuk King Kong vehemensen döngeti a szőros mellkasát. Az ellenfelek nem ostobák még könnyű fokozaton sem: ha fogytán állnak az erővel, elpucolnak és gond nélkül felhappolják előlünk a power-upokat. Ilyen téren egyedül a főellenfeleknél akad azért kivétel: is: ha rájövünk, hogy milyen módszerrel lehet őket megsebezni, utána már egyáltalán nem jelentenek gondot. A sztori-mód rövidsége ellenére mókás, igaz, az azért elég snassz, hogy mindig ugyanazok az ellenfelek jönnek és ugyanabban a sorrendben. A sokadkori végigjátszás mellett tehát csak az szól, hogy elég sok a megnyitható extra (új pályák és karakterek, a három minijáték és mindenkinél négy különböző "kostüm") Erdekesség, hogy Agamo negyedik formája alapból nyitva áll, ha van egy Twisted Metal Black-mentésünk a memokártyán – ami azért nem nagy meglepetés, ha tudjuk, hogy a TMB-t is egy bizonyos Incog fejlesztette. A minijátékoktól nem dobtam hátsat, de a többjátékos-rész élvezhető lett és még csak nem is kodosít. Igaz, bosszantóan hiányzik belőle egyrészt a négyjátékos-mód (általólag kiprobálták a teszteles során de nem nyerte el a tetszésüket, pedig szerintem a grafikus motor simán elbírná), másrészt az internetes játék támogatása (pláne, hogy NTSC-verziót kaptunk a Sonytól) – ez a játék egész egyszerűen ordít egy jó kis online küzdelemért!

Apróbb hibáit leszámítva a War of the Monsters az idei év legkellemesebb meglepetései közé tartozik, ettől függetlenül a helyén kell kezelni: ez csak egy agyatlan törés-zuzás. De annak profi, az biztos!

Kozi
kozi@ipma.hu



MELLETT	PEREPUTTY	ÖSSZETEVŐK	ÍTÉLET						
<ul style="list-style-type: none">■ Nagyszerű kivitelezés minden tekintetben■ Fantasztikusan interaktív környezet■ Eltalált hangulat	<ul style="list-style-type: none">■ War of the Monsters <i>Infogrames</i>■ Godzilla: DAMM <i>Infogrames</i>■ Barbarian <i>Titus</i>	<table><tr><td>GRAFIKA</td><td>92</td></tr><tr><td>HANG</td><td>82</td></tr><tr><td>SZAVATOSSÁG</td><td>85</td></tr></table>	GRAFIKA	92	HANG	82	SZAVATOSSÁG	85	84
GRAFIKA	92								
HANG	82								
SZAVATOSSÁG	85								
ELLEN <ul style="list-style-type: none">■ Rövid az adventure-mód■ Nincs benne négyjátékos-mód és online-harc■ A főellenfelek amilyen nagyok, olyan buták	2 játékos NTSC	WWW.SCEA.COM							



1067 Budapest, Hunyadi tér 12.
Tel: 479-0812 Fax: 479-0813
Nyitva: h-p 10.00 - 17.00
szombat: zárva



Újdonság!!!

GameCube Freeloader 9990,-
NTSC játékok PAL gépeken
való futtatásához!!!

Metroid Prime, Resident 0, Legend of Zelda,
Resident 2, Resident 3 Nemesis, stb...



Hamarosan indul
új WEB-oldalunk!

Postai utánvétel, szerviz, adás-vétel!

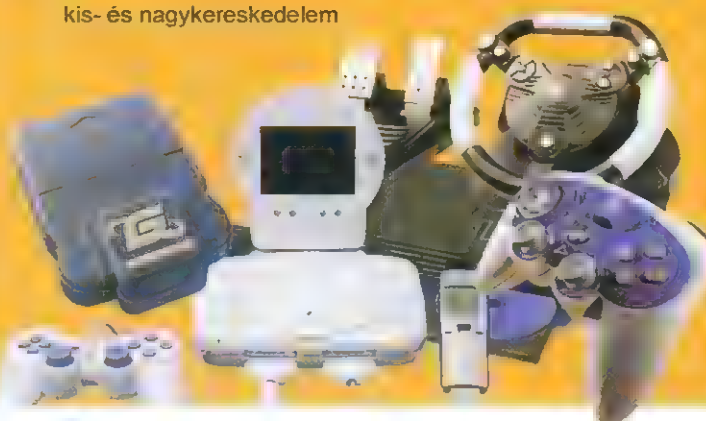
A Nyko termékek kizárólagos magyarországi forgalmazója

PlayStation

konzolshop

Magyarország legnagyobb
konzolboltja és szervize

kis- és nagykereskedelem



Expressz szerviz,
maximum 24 órás határidővel!

Hatalmas választékkal, kedvezményhegyekkel várunk!
Szakszerű expressz szervizünkben a javítást megvárhatod
(csak hozd és egy órán belül már viszed is!)

XIII.ker. Béke út 21-29. Tel.: (06-1)270-9213 (06-20) 426-7992
<http://www.konzolshop.hu> e-mail: info@konzolshop.hu

Game City 1139 Bp, Gömb u. 34. 06-30-9424-650

Gameboy Advance játékok órlási választéka 4990,-Ft-tól 6990,-Ft-ig!



Aklós Playstation 2 játékok:

és még számos GBA játék...



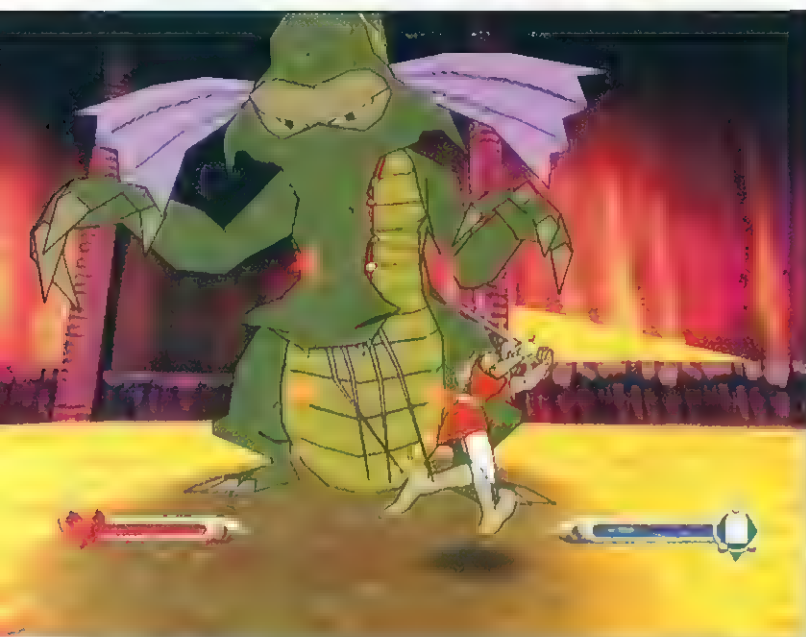
Kingdom Hearts	3990	FIFA World Cup 2002	3990
NBA 2night	3990	Portal Runner	3990
Turok Evolution	3990	This is Football 2002	3990
WRC 2	10990	Zone of the Enders	3990
Project Eden	3990	Formula One 2001	3990
Time Splitters	3990	Prisoner of War	8990
X-Squad	2490	Warriors of Might and Magic	3990
Grandia 2	3990	Legion: Legend of Excalibur	8990
Moto GP	3990	Robotech Battlecry	8990
Ridge Racer V	3990	...és még számos játék	

!!! Playstation 2 gép + 1 választható játék 63990 !!!

PSX Dual Shock pad	3990	PS2 joystick	4990
PSX normál pad	1490	PS2 joy extender	1990
PSX memomántya	1990	PS2 DVD távvez.	7990
PS2 memo akció!!!	7990	XBOX joy pad	9990
GameCube játékok	11990-tól	GC alapgép	44990
Dreamcast játékok	1990	DC kiegészítők	490

Viszonteladókat rendkívül akció árán kiszolgálunk!
Mennyiség kedvezmények! Vidékre csomagküldő szolgálat!

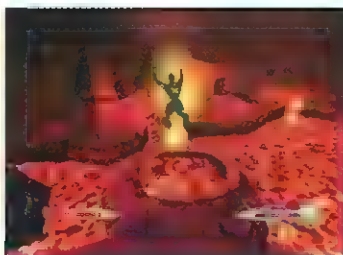
Expressz szerviz, korrekt áron, garanciával!



➤ A szédült sárkány most tényleg megszedült, tehát kezelésbe vehető a pocakja



➤ Dirk a kardját kergeti, őt pedig a Gyíkirály



■ Nem csak a húsz éveseké a világ – de az övék is!

DRAGON'S LAIR 3D

TÍPUS KIDÓ FEJLESZTŐ MEGJELENÉS NTSC 2003.02.20 PAL

A jó meséket mindenki komálja (beleértve a felnőtteket is), és nemcsak olvasni, hanem nézni is. Így volt ezzel Rick Dyer is, aki egy olyan Disney-színvonalú mesét álmódott meg, aminek a fejleményeibe beleszólhat a néző. Az ötlet megvalósításához a néhai Disney-animátor, Don Bluth sietett a segítségére, s így született meg Dirk, a Rettenhetetlen, aki azóta legendává vált. A mese a apjai a klasszikus sémákat idézik: adva van egy gyönyörű hercegnő (nevezük őt Daphnének), akit a rút sárkány fogva tart a várban.

Ami innen következik, az már azonban elég messze van a klasszikusoktól, hiszen a hercegnő-szabadításra egy kétkezes lovag vállalkozik, aki ténykedését tekintve sokkal inkább emlékeztet Shrekre, mint mondjuk Sir Lancelotra. Dirk névre hallgató hősünk első pillantásra ugyan elég dalás alkat, de kalandjai során jóval többet halljuk majd sikoltozni és uvalteni, mint az a szabvány hősré jutó sok évi átlag – főként akkor, ha tévutakra irányítjuk, s szegény csúnya véget ér. Első kalandja 1983-ban fantasztikus siker volt, noha sokkal inkább volt interaktív film, mintsem játék. Játéknak nevezni maximum csak abból a szempontból lehetett a Dragon's Lairt, hogy a veszélyes helyzeteknél választanunk kellett négy irány vagy a kard használatát között, aztán pedig leshettük, mi történik – ha meg éppen nem jött be a választásunk, egy élet oda lett, s próbálhattuk a többi lehetőséget...

Szerencsére azonban Dirk kalandjai nem maradtak ennyiben, s az új technológiának hála, immáron valóban mi irányíthatjuk őt. (Kedvenc lovagunk valamennyi újgenerációs

konzolon támadásba lendült, jóllehet egyelőre csak az Xbox-változatot volt alkalmunk tesztelni.) Bar magától adódik a kérdés: valóban szerencse ez, és nemcsak a már ismert név miatt élesztették újra a klasszikus hőst? Bizony tartani lehetett tőle, hogy az új Dragon's Lair is olyan lesz, mint a hajdani 2D-s konverziók, amelyeknek csak a címe volt Dragon's Lair, de nyomokban sem emlékeztettek a nagyszerű rajzfilmre, ami a játéktérképben várt a játékosokra. A rajongókat éppen ezért meglegedéssel toltheti el, hogy ezen a játékon is a régi garda munkálkodott, s az eredmény nem maradt el. A játék kedvéért alakult Dragonstone csapat remek érzékkel használta fel a cel-shading technikát Don Bluth irányításával, úgyhogy a félcsegymű Dirk ugyanolyan mókásan fut, sétál és ugat az 50-es méretű csizmajában, mint régen. A 3D egyáltalán nem ártott meg neki, és ugyanez elmondható az egész játékról is. Kiváló nosztalgiaérzet keríthet minket hatalmába, amikor a töltekepernyőn megpillantjuk a régi Dragon's Lairból kiállított szobákat, aztán hamarosan szinte teljesen ugyanazokon a helyszíneken találjuk magunkat 3D-ben. Persze ami régen egy jelenet hátterének elég volt egy rajzfilmben, az most vajmi kevés egy platform stílusú játékhoz: az egész most úgy

néz ki, hogy a régi, vicces jelenetek köré van felepítve az új történet. Akik már jól ismerik a korábbi kiadásokat, azok különösképpen tudják ezt értékelni. Nagyon klassz, hogy sokszor már tudjuk előre a megoldásokat, ugyanakkor viszont egy csomó újdonság is van, mert mesztérien megoldották, hogy meg véletlenül! se tűnjön egy új bőr lezuhásának a dolog. Például rendkívül meglephet minket, amikor a sárkány legyőzése után végül ölbe kapjuk Daphne hercegnőt, és rájövünk, hogy ő nem is ő, és hogy a játéknak még korantsincs vége.

Az eredeti 40 szoba helyett 240 szobából áll a kastély, amely dugig van tömve csapdákkal, szörnyekkel és bónuszként gyűjthető kincsekkel. Sosem tudhatjuk, hol omlik le Dirk talpa alatt a talaj, vagy honnan csap elő egy láng, miközben a termekek lezáró ajtókhöz a kulcsokat keressük. 'Fő a változatosság'-alapon létrákat is kell másznunk, s kisebb ügyességi feladatok is akadnak (pl. határidőn belül kell begyűjtanunk kemencéket, vagy megszólaltatnunk harangokat), csak hogy ne mindig pusztán kulcsok nyissák az ajtókat.

A rajzfilmváltozatban lakók is voltak bőségesen a várban, akik szemlátomást azóta se költöztek ki. Gülöszemű csápok figyelnek ki a vízesárokba, óriási pókok másznak a nyakunkba, denevérek repülnek nekünk, s

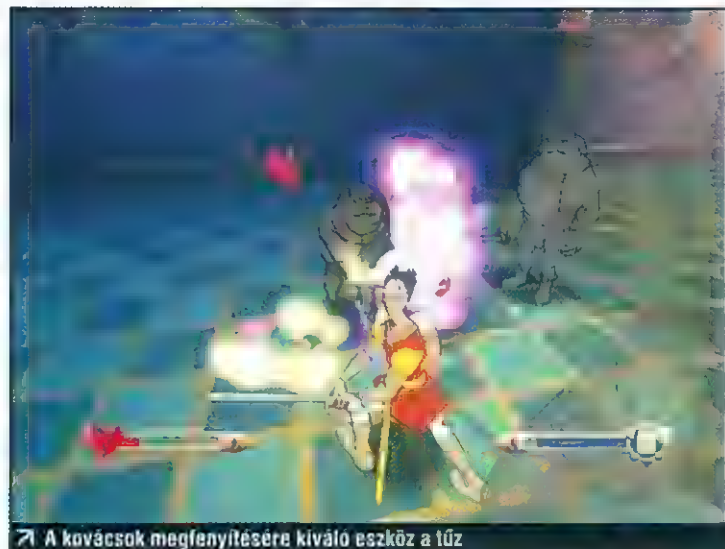


➤ Az ültővel talán mégse kellene dacolni

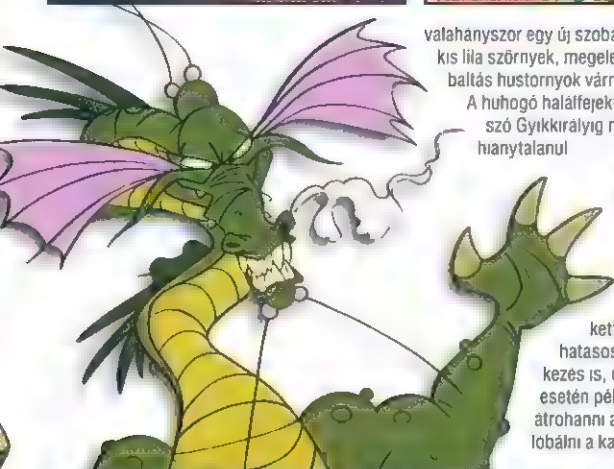


➤ Ha rövid az ugrásod, töldd meg két szárnyal!





A kovácsok megfenyítésére kiváló eszköz a tűz



valahányszor egy új szobába lépünk, rusnya kis lila szörnyek, meglevenedő páncélok, baltás hústornyok várnak lekaszabolásra. A huhogó halálfejtől kezdve a viharzó Gyikkirályig mindenki megvan hiánytalanul.

Az ellenségeinket ketfele módszerrel hányhatjuk kardélre: vagy vaktában vagdalkozunk, vagy befogjuk a célpontot. Mindkettő egyformán lehet hatásos, mert bár van védekezés is, csoportos támadok esetén például kifzetődőbb átrohanni a tömegben, és csak lobálni a kardot. Ujdonság,

hogy hősünknek nem csupán a karddal kell jól bannia, hanem a számszerűsítéssel is, amire az egyik szobában talál rá. Idővel újfajta nyílak is rendelkezésre állnak, így lehetünk majd tüzes nyílakkal, illetve varázserőt megtörő nyílakkal. A tüzes nyílra nagy szükség van, mert amúgy csak a falakról bámuló szemeket tudjuk kilőni, amelyek bizonyos ajtókat nyitnak. Mondani sem kell, hogy utóbbi esetben a célzás persze a mi feladatunk.

Egy tokkelutótt szuperhőshöz hasonló főellenségek is dukálnak – az egyik különöskepp magafajta. A főkolompokok mindig valami speciális módon krepálnak be, de igazából nem sok fejtörést okoznak, annál is inkább, mert a lényeges pontokhoz érve mindig megszólal a mi drága hercegnőnk nyivakoló hangja, s hősünk jóvendőbelje a távolból igyekszik eligazítani minket, mi mire való. Mondjuk logikus, hogy egy óriási szemet tüzes nyílakkal kell kilőni, vagy hogy a harangba bújó denevér hallását szörnyen zavarja a többi harang zaja. Igazából csak a sárkánnyal gyűlik meg a bajunk, ahol a tűzgolyókkal előbb fel kell tölteni (vedekezve) a kardot, majd az energiát visszairányítani. s mindeközben egyre több tüzes lehelettel is számolnunk kell, amiket gondosan ki kell kerülnünk. Raadásul se túl messzi, se túl közel nem szabad mennünk az ellenfeleinktől, mert különben lerohanással vagy csapkodással próbálkozik a jószág, és mind a kettő halálos.

A főellenségek legyőzése a továbbjutáson kívül amulettel begyűjtésével is együtt jár, amelyek által újabb és újabb képességek birtokába jut hősünk. Dirk megtanul sárkányszárnyon vitorlázni, a sárkánylélek visszaállítja az energiáját, a sárkányszemmel látni fogja az elrejtett ajtókat, a sárkánypikkelyes páncél megvédi őt a tűztől (bizonyos fokig), a sárkányláng pedig felhevíti a kardját, amit amúgy csak ideiglenesen tehetünk meg magukis tüzeknél. Hogy ne legyen túl könnyű a játék, ezekhez a varázslatokhoz mana szükséges, ami két gömbök formájában, szétterhelhető hordókban leledzik, vagy az ellenfelektől vehetjük el. Ugyanígy szerezhettünk piros gömböket is, amik pedig az elelelőnket állítják vissza. A főellenségekhez vagy a húzósabb helyzetekhez (főleg a legvégén) nem árt ilyenekből tartalékolni is, amit színes lombkok elraktározásával tehetünk meg. Bár tegyük hozzá: csata közben elég idegesítő, hogy Dirk nyugdíjas baka mód-

jára hörpinti fel az italokat...

Ezt leszámítva még két dolog volt, ami szurhatja a szemünket: egyrészt túl kicsik az amulettel ikonjai a sarokban, ezért alig lehet kislábizálni, épp mi van kiválasztva, másrészt meg kell szokni, hogy Dirk viszonylag nehezen kapaszkodik fel a létrákra, és gyakran mellettük mászik. Raadásul a kardot vissza kell csusztatni a hüvelyébe, különben hősünk nem kapaszkodik meg sehol sem – sem a platformok széleiben, sem a lelőző láncokban. Pedig hát a Tarzantól ellesett tudására feltétlenül szükség van, méghozzá nem is kevés. Lovagunk mozgása amúgy igazán kifinomult, megis egyszerű őt irányítani, s közben – a jelen trendnek megfelelően – magunk igazíthatjuk be a kamerát, ahol szükséges.

A játék szerencsére életet nem számol (ugy azert igen durva lenne), s nagyon király mentérendszer gondoskodik a folyamatosszórakozásról. Nemcsak ellenőrzési pontok vannak igen sűrűn (azaz meghalás esetén minimális mennyiségű dolgot kell újra elvégezni), hanem még a mentéseink is ellenőrzési pontként funkcionálnak – ergo annál sosem kerülhetünk hátrébb, mint ahol már mentettünk. (Bizonyos esetekben ez a szisztema már "tulságosan is jó", mert hat akad néhány idozított feladat, amit elrontva és utána állást mentve, az a mentes használatalánna válik, és tölthetjük vissza az előzőt...)

Ugy tűnik tehát, a régi alkotógárda nemcsak az interaktív rajzfilmekhez ért, de a modern játékok világában is tudja, mitől döglik a légy. Dirk immár úgy ugrol, ahogy mi "futyulunk", am ennek ellenére ismét egy rajzfilmet nézhetünk végig – ezzel remélem kellően illusztráltam a grafikát. Lehet ugyan kukacoskodni mondjuk a real time árnyékok hiánya miatt, de igazából nem hiányzik semmi az összképből. Vonatkozik ez arra is, hogy a Dragon's Lair eredeti verziója attól is hasonlított egy Disney-rajzfilmhez, hogy minden jelenethez oda illő zenei aláfestés tartozott, s a karakterek hangjain kívül tipikus hangeffektusok kísérték minden jelentősebb eseményt, ezzel is jelezve a veszélyt. Don Bluth nagy hangsúlyt fektetett arra, hogy ez ismét így legyen. A legnagyobb dicséret talán így hangzik: a Dragon's Lair 3D sokkal több, mint egy nosztalgiajáték.

V. Z. vzoli@ipma.hu

DIRK, A LEGENDA

Az eredeti Dragon's Lair alapötlete Rick Dyer agyából pattant ki, aki a néhai Disney-animátor, Don Bluth egyik rajzfilmjét (The Secret of Nimb) nevére elnevezte: olyan animációt akar látni egy játékban, mint a mozivászon. A technikai hálteret az 1982-ben forradalmasító CD-technológia adta, úgyhogy a fellaláló elment Gary Goldmanhoz Don Bluth stúdiójába, és előadta az alapkonceptióit. Don Bluth maga is fantáziát látott a dologban, a rohamléptekben összehozták a játékot – siettek, hogy elkészüljön az 1983-as Chicago Game Showra. Az ügyetlen lovag sikere elkesztette volt, kigyóziak a sorok, hogy megcsodálhassák az automatát. El lehet képzelet, milyen vihart kavart ez a játék akkor, amikor még olyan sztrák voltak a játéktérmetekben, mint a Pac-Man. Sokáig szó sem lehetett számítógépes vagy konzolos átiratokról. Noha C64-re, NES-re, SNES-re és sok más platformra is jelentek meg Dragon's Lair-játékok, az első rajzfilmhez hasonló elmenyt az Amiga vagy PC-s átiratok jelentették, ambar a rajzfilm erőteljesen szaggatott volt, hiszen a rengeteg töltötési idő mellett még a floppykat is igen sűrűn cserélni kellett. (Igazi CD-s változat a Commodore reg előlejtett CD-s masinájára, a CDTV-re jött ki utóközeli, amit a 300-as Sega CD változatok követtek, illetve természetesen PC CD-ROM sem maradt ki. Legutóbb DVD-formátumban adták ki a második részt ugyiszintén) 1996-ban, amiről aztán az új generációs konzolok megjelenésével most felújítják a port, s ujjahhan mint Xbox PS2-játékként terhetünk hozzá – most már egészen mersékel áron.



MELLETE

- Totál eredeti Dragon's Lair-atmoszféra
- Jó arányban elrendezett platform és akciórészek
- Érdekes jutalomképességek

TELJEN

- Dirk nehezen mászik létrát
- Nem látni jól az amulettel ikonját
- Egy-két pálya irtózatoss bosszantó

PEREPUTTY

- Dragon's Lair 3D
- Blinx: The Time Sweeper
- Ty the Tasmanian Tiger

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	89
HANG	95
SZAVATOSSÁG	70

ÍTÉLET

87

1 játékos

NTSC

WWW.DRAGONSLAIR3D.COM



Alapos rendet tett a harci gömbvillám



Ennek az izgatott közönségnek muszáj bemutatnom egy hatalmas lökőt!

Dynasty Warriors Light

MYSTICHEROES

TÍPUS AKCIÓ KÍADÓ/FEJLESZTŐ MEGJELENÉS NTSC (PS2) PAL (GC)

Amikor a 2002 tavaszán megjelent, GC-s japán verzió alapján megtudtuk az első információkat a Mystic Heroesről, már nem volt túl nehéz feladat helyére rakni a programot. A Koei nagysikerű sorozatának, a Dynasty Warriorsnak egyfajta elferdítéséről van szó, megőrizvén, de azért egy kicsit átalakítván az abban megismert játékmenet. A hack'n'slash stílus tökéletes megtestesítőjéről van szó ebben az esetben is: emberkénkel ide-oda kolbaszolunk a pályakon és százzszámra (ami jelen esetben talán kicsit alá is be-

csúli a tényleges mennyiséget) gyilkoljuk le az ellenfeleket. A DW-hez képest elsősorban a játék alapjául szolgáló világ változott meg – a Mystic Heroesnak ugyanis semmi köze a Három Királyság régi kínai mítoszokon alapuló történetéhez, ez ugyanis egy érdekes és szép, noha nem túl bonyolult fantasy világ. Különösebb meglepetést még az sem okozott, hogy a kezdetekben csak

GC-n futó projektet a későbbiekben átültették (apróbb változtatásokkal) PS2-re is, lévén a multiplatformosítás egyet jelent a legtöbb-szorozott árbevételrel.

A történet szerint, réges-régen, egy csak legendákban létező világban a Misztikus Hősök elhozták a békét a földnek. Derekba törték a könyörtelen Kang császár Cyrus nevű fiának a világ meghódítására irányuló törekvéseit, Kangot és gonosz feleségét, Shevat pedig a Hoshin hegy börtönébe vetették. A béke azonban tisztavirág-életűnek bizonyult. Az ellopott

Sarkánygömb hatalmas erejét felhasználva a galád család kiszabadult a fogságból, és velük szökött

ket félelmetes tabornokuk, Kai és Grifon is. A varázsgömb birtokában és annak hatalmát bevetve, Kang felállította újabb ordógi hadseregét, a világot így ismét a pusztítás réme fenyegeti. Gen mester hívó szavára és parancsára a négy Misztikus Hős tehát még egyszer egyesíti erejét, hogy immáron egyszer s mindenkorra leszámoljanak a gonosszal.

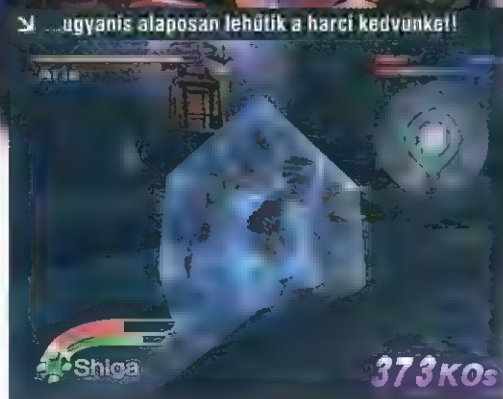
A négyes tagjai közül kell tehát kiválasztanunk egy nekünk szimpatikus figurát. Az előre letárolt karakterekkel rendelkező fantasy játékok minden egyes alaptípusa megtalálható közöttük. Shiga a kötelezően szereplő, általános képességekkel bíró harcos; a Lani nevű lányka a legerősebb varázserővel bír; Tai erős és jól varázsol, de nagyon lassú; Naja erős és villámgyors, varázslásban viszont nála nagyobbat alkothunk egy sima Rodolfo bűvészdobozzal felszerelkező is. Amúgy olyan iszonyatos különbségeket nem fogunk köztük tapasztalni, de legalább arra odafigyeltek, hogy egy hangyányit másképp alakul a történetük. Noha négy megnyitható karakter is szerepel a játékban (Captain Dax, Mirah, Raja és Kai),

őket nem veszném ki részletesebben, mert velük nem vihetjük végig a sztorit. Történetimódban nyolc nagyobb fejezetben kell keresztülverekednünk magunkat (mind-egyik három, rövidebb pályára van osztva). Minden rövid szakasz előtt egy kurta eligazítást kapunk, már ha egyáltalán eligazításnak lehet nevezni azt, hogy pár mondatban elregéljük a történetet és megnézhetjük a reánk váró terület sematikus térképét.

Csata közben pusztán két dologra kell figyelnünk: az egyik az élet-erőnk, a másik a mágjánk mércéje. Utóbbi gyorsabban az ellenfelek fegyverrel való csapkodásából, illetve lassabban egy védekező gombkombináció használatával állítható vissza. Minden szakaszon lesz egy pályavégi főellenség, akit kinyíftatva átjuthatunk a következő pályára. Az egyes fejezetek végén pedig szembe kerülünk magunkkal az éppen aktuális főgonoszokkal, melyeknek egy-egy egész pályát szenteltek. Nem kötelező minden egyes, a pályán lévő ellenfelet kiirtani és töviről-hegyire bejárni a terület minden negyzetcentiméterét (pusztán a főellenségek



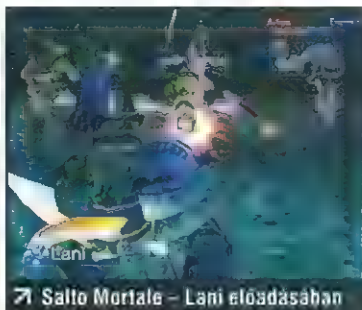
Aria hógolyói nem annyira ártalmatlanok.



...ugyanis alaposan lehűtik a harci kedvünket!



Valahol ott vagyok középen



Salto Mortale – Lani előadásában



Két legyet egy csapásra!



A hűlve statiszták eltakarják a képet



Ebbe a sallerbe rendesen beleszaladtam!

legyőzésével is továbbléphetünk) – de két okból is melegen ajánlott. Egyrészt minél többet harcolunk, annál jobban feltapozhatjuk a karakterünket, másrészt mindenféle elszórva (többek közt korszok és ládák belsejében) különböző power-upokra és runákra (varázstecercsekre) bukkanhatunk. Előbbiek egy-egy tulajdonságunkat növelik meg időszakosan (mágia, védelem, támadás, sebesség stb.)

vagy véglegesen, netán némi életerőt adnak vissza

A Mystic Heroes világában a fellelt runák jelentik a varázslás tudományának alapját (és mint ahogyan az mindjárt kiderül, a négyes szám is bír némi misztikával). Csata közben négyféle varázslatot használhatunk, melyeket minden egyes pálya előtt, az eligazításnál tárazhatunk be, a rendelkezésünkre

allo varázstecercsekből kettőt kiválasztva és azokat összekombinálva. A tecercseken tulnyomórészt négy varázslat szerepel, meghozza négyféle szférából (lüz, jég, szel és villám). Elvileg minden tecercsen megvan a helye a négyféle varázslatnak, de van amelyen nem szerepel mindegyik, hanem csak három, netán kettő (de ezek általában magasabb szintűek). Akadnak pluszkal jelölt tecercsek is, ezek az erősebb varázslatokat tartalmazzák. Olyan rúna is fellelhető, melyet használva az adott varázslat mellett még megnöveli némely tulajdonságunkat is. Szóval a két kiválasztott tecercs varázslatait kombinaljuk egymással – végül mindegyikről az marad betarazva, amelyiket beallítjuk és karakterünk éppen használni képes. (Csak olvasva tűnik ilyen bonyolultnak a dolog, játék közben már jóval egyszerűbb lesz.) Furcsa – bár a Dynasty Warriors-felmenőktől nem idegen – megoldás, hogyha egy másik szereplővel is nekiugrunk a játéknak, az addig megtalált runáink már a kezdetektől használhatóak lesznek

A sztori-mód mellett három másik játéktípusról érdemes említést tennünk. Az első a Survival-mód, melyben mind a nyolc karakterrel lehetünk, célunk a pályán található összes ellenfél kinyírása (ebben nekem már a könnyű fokozat is elég nehéznek tűnt). A Mission-módban apróbb feladatokat kapunk (vigyünk be 10 találatot, időre oljunk meg az összes ellenfelet stb.). Ezek is csak olvasva tűnnek egyszerűnek... Többjátékos játszma választása esetén hetfele kuzdelemsorozatban vehetünk részt, melyek közt kooperatív és egymás elleni csaták egyaránt helyet kaptak (a játék osztott képernyős módokat használ, akár négy játékosig, persze ehhez PS2-n multitalp is szükségeltetik).

Hiba azért bőven akad a játékban. Kezduk avval, hogy a sztori, mint történet nem egy nagy durranás – tulajdonképpen alig kapunk valami információt, mindig lezuzzuk a főellenfelet, akinek valami baja van velünk, aztán annyi. Ez a fantasy környezet eleve jóval kötetlenebb, mint egy emberi világ, így nagy hangsúlyt kaphattak volna az egyes

magiak és a fejlődési rendszer. Utóbbi még úgy-ahogy elmegy, de az előbbivel azért van gond. Hiába a négy szféra, a tecercsek változatossága és viszonylagosan magas száma (80-100 körül lehet összesen), ha egyszer az elszórható varázslatok nagy része szinte csak a speciális effektus megjelenítésében különbözik egymástól, a hatásuk közé pedig nem lehet éles határvonalat húzni. (Ezen persze az egyes szfératípusokat értem, nem a varázstamadások fajtaát.) Az AI egyik nagy hibájának tartom, hogy egy gyorsabb harcosal könnyedén bevethetünk akár egy nagyobb ellenfelet is 20-30 találatot, pusztán az ütő gomb folyamatos nyomkodásával, amíg az felpattan a földről (ez hatványozottan igaz, ha mondjuk egy fal miatt nem tudjuk meg véletlenül sem az utestavunkon kívülre elrúgálni). Ezekkel a hibákkal Mystic Heroes gyakorlatilag egy szimpla beat 'em up-játékká alacsonyodott le. Igaz, hogy annak viszont kifejezetten jó! A játékmenet nagyon pörgős, gondolkodnunk pedig végképp nem kell – az összes stratégiázásunk abban merül ki, hogy ne húzzunk magunkra a kellőnél több ellenfelet. A környezetet azért nem aggatnam az elragadón bájok jelzőt (a DW3 fényével sebb volt), de a nagyméretű karakterek stílusosak és igen részletesek (különösen az átvezető, renderelt animációkban is). A varázslatok elcsütése közben látható speciális effektusok látványosak, nagyméretűek és szimpompások. Az angol nyelvű online szak-sajtó ugyan nagyon lehozta a szinkronokat, de szerintem kissé túldramatizálták a do-got (egyébként is az eredetileg jobb szinkront csakis és kizárólag magyarul lehet csinálni) – nincs különösebb baj sem ezzel, sem a hangeffektusokkal. A PS2-változatban pedig még kodokat is kapunk (a Survival-módban), melyekkel egy on-line ranglistára iratkozhatunk fel. En speciel élveztem ezt a nagyüzemi neptást, csak azt sajnálnom nagyon, hogy bőven lehetett volna több is ez a játék – ebben a formában kissé feuletlesnek tűnik

Kozi
kozi@ipma.hu

VARÁZS-GARÁZS

Minél többször használunk egy adott varázstamadás-űpust, annál jartasabbak leszünk benne. A négyféle varázslat ugyanennyi szférából kerülhet ki (szél, jég, villám és lüz). Mindegyik karakternek van egy természetes alapelve, amelyet előszerőttel használ. (Istvérelesen olvasva, azaz egy elemre két karakter jut) – az azt jelenti, hogy könnyebben tanulja meg és használja a saját szférájába eső varázsigéket. A szél igéi gyengék, de gyorsak és egy időre harcképtelenné, zavartá teszik az ellenfeleket. A jégvarázslatok lassúak, de megvan az az előnyük, hogy rövid időre a fagyott víz börtönébe zárják a célpontot, aki addig szabadon csépelhet. A villámvarázslatok a leggyorsabbak, és a többivel ellentétben a tereptárgyakat is helyfel-közel kikerülik, ezenkívül sokkollják az ellátalt lényt. A lüz mágia erős, átlagos sebességű és az a jó tulajdonsága is megvan, hogy az ellátalt ellenfél pár másodpercre lángra kap (ez idő alatt pedig folyamatosan sérül).

DIRECT SPELL: Egy, viszonylag közeli ellenfélre ható varázstamadás, többtele használati móddal. Amikor simán elsütjük, karakterünk magá elé lögy töltetet, amely az ellátalt ellenfélre fejt ki hatását. Ha verás közben használjuk, kismértékben megnövelhetjük a hatótávolságát, ezen kívül egy kombó közben is elsűthető. Sokszor alkalmazott támadási forma.

TARGET SPELL: Hosszabb gombnyomásra aktiválható, a kamerazet átvált első személyre és egy szaktereszten keresztül celozhatjuk meg ellenfeleinket. Amellett, hogy több ellentélre is hat, még a hatótávolsága is nagy. A legnagyobb gond az vele, hogy a célzás viszonylag időigényes, és ha eközben bekapunk egy nyilvesszőt vagy ránk ver egyet valaki, azonnal visszaváltunk normál módba.

SWORD SPELL: Ezt használva az éppen aktív varázslatunk kompozícióját a leggyorsabb ürejet. Alkalmazhatjuk úgy is, mint a szimpla kardcsapás(oka)t, de ha a varázserőnk a maximumon van, átváltozhatunk dühöngő örlötté – ekkor a karakter vadul elkezd csapogni maga körül felturbózott leggyorével, nekünk csak irányba kell állítani. Ha kiűtötték és ezt használva pattanunk fel, rögtön üthetünk is egyet.

JUMP SPELL: Amellett, hogy látványos, nagy távolságra és területre hat, és egyben a legerősebb varázslatajta is (természetesen a legtöbbször varázspontba is ez kerül). Nevéből adódóan végrehajtásához fel kell ugranunk a levegőbe, ezáltal a környéken lévő összes ellenfelet ledarálja. Nagyon hasznos, ha sokan vesznek minket körbe (szinte csak ilyen szituációkban találkoztunk) használjuk egészséggel, csak vigyázzunk, mert társainkat is könnyen megsebzhetjük.

MELLETT

- Egy percre sem lankadhat a figyelmünk
- Látványosak a speckó effektek
- Minden szempontból kidolgozott karakterek

ELLENÉ

- Hát sok ész nem kell hozzá!
- Többet is ki lehetett volna hozni belőle
- Helyenként tökhülye az AI

PEREPUTTY

- DW3 Xtreme Legends
Koei
- Dynasty Warriors 3
Koei
- Mystic Heroes
Koei

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	76
HANG	70
SAVATOSSÁG	75

ÍTÉLET

74

4-játékos

NTSC

WWW.KOEIGAMES.COM



➤ Karitatív alapon kilőlek, mielőtt nekimesz annak a toronyháznak



➤ A tengeralattjárót megtanítjuk „tenger alatt járni”



■ Egy szomorú jövőkép tökéletes víziója

BATTLEENGINEAQUILA

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ FEJLESZTŐ 1999 TITL MEGJELENÉS 1999.01.22 NTSC 1999.02.27 PAL



Egyes emberek rossz szokása, hogy elhamarkodottan mondanak véleményt bizonyos dolgokról – sajnos néha én is így teszek. A Battle Engine Aquila esetében azonban szerencsére nem estem ebbe a hibába. Az első ránézésre bizony nem túl bizalomgerjesztő alkotásnak tűnő játék egy igazi gyöngyszem, az egyik legjobb (ha nem „A” legjobb) a kategóriáján belül. Az igazi mélysége és a készítők valódi szándéka csak jó pár órással játék után ütözködik ki. Batran állithatom, hogy egy igen jól átgondolt és precíz forgatókönyv alapján elkészített játékról van szó.

Az alapszituáció egy korábban már említett ötleten alapul. Kevin Costner Waterworld című filmje bár nem volt túlzottan sikeres (ez így nem pontos, in-

kább: marha nagy bukta volt), de maga a fikció egészen ötletes – és némileg elgondolkodtató – volt. A játékban a távoli Porrum naprendszer egyetlen lakható bolygója, az Alliumon járunk. Lakói kísértetiesen hasonlítanak az emberekre (talán azok is), de nem csak külsejükben, hanem rossz szokásaikban is. Tudosaik előre megjosolták azt a környezeti katasztrófát, amivel a túlzott környezetszennyezés okozta üveggházhatás sújtotta a bolygót: a sarkköri jégsapkák elolvadtak, és a felszabaduló hatalmas víztömeg szinte teljesen elárasztotta a kontinenseket. A szárazon maradt földterületek megszerzéseért veres háború robbant ki a már korábban is ellenségeskedő déli Muspell és az északi Forseti erők között. A játékban Winter Hawk szerepében fogunk domborítani. A srác foglalkozását tekintve mechanikai zseni, egyébről pedig civil. A Forseti erők főparancsnokának kérésére természetesen hajlando besegíteni a csatározásokba, feladata pedig a Forseti mérnökök legújabb harci masinájának, a Battle Engine Aquila-nak a „betorese” lesz.

A játékot igen nehéz egyetlen kategóriába besorolni. Stílusát tekintve a legpontosabb meghatározás a „küldetésorientált akciójáték lenne”, de ez igazából szinte semmit sem árul el a játék valódi lenyegéből. Ha nekivágunk, akkor egy igen fontos dolgot alaposan a fejünkbe kell vésni: a BEA nem szolójátéknak készült!

Az, hogy megyünk előre a szupermasinánkkal és mindenkit rútyára aprítunk, itt bizony nem működik! Egyrészt kiderül, hogy nem is annyira szuper a mi masinánk, másrészt mi csak egy fogaskerek vagyunk egy óriási harci gépezetben. Egyedül semmit sem erünk, viszont nélkülünk sem megy a szeker. Minden küldetés előtt pontosan megkapjuk az utasításokat a teljesítendő feladatokról. Ha időközben valami változás állt be a dolgok mikéntjében, akkor erről rádión keresztül kapunk újabb információkat. Sajnos a rádióüzenetek feliratozása igen hamar „leszalad” a kis üzenetablakban, de a pause menüben a „message log” pont alatt nyugodtan elolvashatjuk a küldetés összes addig lezajlott szövegelesét. Egy dolog viszont biztos: ha nem a kiszabott feladatra koncentrálnunk, akkor igen rövid idő alatt vége a játéknak és kezdhetjük újból az adott küldetést. Amelyek változatosak, már ha a „semmisítsd meg ezt, vedd meg azt”-típusú variációk annak mondhatók. Bizonyos esetekben konkrét feladatot kapunk, például: legvédelmi tornyok szétlőését, tengeralattjárók elsüllyesztését, stb., és akadnak olyan küldetések, ahol egy vagy több Forseti egységet kell megvédenünk az ellenséges támadástól.

Ilyenkor persze nem tudhatjuk előre, hogy merről és milyen áldást kell majd semlegesítenünk, ezért nagyon oda kell figyelni a rádióüzenetekre. A kapott feladat megoldásában nem



➤ Seregeink a parton! Mehetünk Ryan közlegényért



➤ Na, innen sem jön több utánpótlás!



➤ Ellenséges csapatszállító hajó....volt



➤ Ezt az óriási gatlingot eleve nem egyszerű kilőni...



➤ ...aztán ráadásul kibújik belőle ez a lépegető micsoda is

sok segítséget kapunk a programtól – ez gyakorlatilag annyiban merül ki, hogy a megsemmisítendő célpontok egy vörös célkörrel vannak kiemelve képernyőn. A térkép majdhogynem használhatatlan: bár saját egységeinket kék pöttyel, az ellenségeket pedig pirossal jelöli, viszont az égtájakat nem láthatjuk rajta. Ha jön egy üzenet, hogy bombázók támadnak délkeleti irányból, akkor keresgélhetjük a célpontokat a nagy képernyőn.

A Battle Engine Aquila egy új fegyver prototípusa, amely egyaránt használható a szárazföldön és a levegőben. A vizet viszont kimondottan nem kedveli, maximum „bokaig” gázolhatunk vele a tengerbe. Ezt mondjuk nem igazán értem: a Forseti mérnökszenik igazán gondolhattak volna arra, hogy a nem elhanyagolható tényre, hogy a bolygó jó 98%-át víz fedi... Harci masinánk a neki kijelölt közegben viszont egészen használható. Sajnos a levegőben csak korlátozott ideig tartozkodhatunk, egészen pontosan addig, amíg az energiánk-ból futja rá. Ezt a képernyő közepén látható célkör (HUD) bal oldalán levő csik jelzi, ha ez elfogy, akkor az Aquila átmegy vitorlázó üzemmódba, és teljességgel irányíthatatlanná válik. A földet érés előtt (akár kényszerű, akár szándékos) mindig használjuk a hajóra épített fékezórakezet, mert egy rázás landolás bizony alaposan megviseli járművünket.

Lépegető módban háromféle, repülő módban kétféle fegyverzetet vagyunk képesek használni (ennyit tud ugyanis magával cipelni a masina). Egyes fegyverek célra tartanak (gépfegyverek, rakéták), de csak a képernyő közepén látható célzó körön belül. A többi fegyvernél (bombák, gránátok) viszont nekünk kell bohózkodnunk a megsemmisítendő ellenség célkeresztbe varázsolásával. A játék előre haladtával egyre több, különböző fegyverzetet felismerel BE-ből válogathatunk (összesen

ötfele lesz). Ez ugyebár amiről szükséges, hogy az adott küldetéshez leginkább alkalmas fegyverzetet vigyük magunkkal – de hogy pontosan melyikre lesz majd szükségünk, az csak a csata megkezdése után fog kiderülni. Ha a választásunk rossznak bizonyult, akkor ne sajnáljuk újakezdeni a missziót.

Ugyanezzel a dilemmával szembesülünk a segítőink kiválasztásakor is. Pár küldetés teljesítése után ugyanis megkapjuk a legierő támogatását, és kedvünkre kiválaszthatjuk a nekünk epp megfelelő legi fedezetet. Az itt szereplő három tiszti mindegyike kitűnő pilóta, és bizonyos területeken kiemelkedően teljesítenek. Lorenzo ezredes csapata a légi célpontok leküzdésében jeleskedik, Casbah főhadnagy bombázóira pillanatok alatt leomortizál egy komplett tankhadosztályt vagy egy egész gyárkomplexumot, Fox hadnagy pedig az arany középutat képviseli, vagyis mindket területen jó közepes teljesítményt nyújt. Társaink egyenként kimondottan jó szolgálatot tesznek a csata közben. Ha például Lorenzo ezredes támogatását választottuk, akkor az ellenséges vadászgépekkel és bombázókkal gyakorlatilag nem is nagyon kell foglalkoznunk, mert pillanatok alatt leomortizálják őket a fiúk. Ugyanez vonatkozik Casbah főhadnagra a földi célpontok esetében, Foxra viszont oda kell figyelni, mert csapata nem minden esetben képes időben odaérni a veszélyesebb helyszínekre, ekkor viszont nekünk is be kell segíteni.

A BEA igazvárszát az ütközetek lefolyása jelenti, mert a program mesterseges intelligenciája felelősen jól sikerült. Egy komplett háború kellős közepébe pottyantunk, ahol egységek százai küzdenek egymás ellen, a két fél összecsapása gyakorlatilag nélkülünk is zajlik, nekünk csak a gázosabb helyeken kell besegítenünk. Vegyük példaként a következő a helyzetet: a partraszálló csapatok előtt meg

kell tisztítanunk egy kijelölt partszakaszt. A szállítóhajók már közelednek és rádióval jelzik a pozíciójukat, mi pedig elindulunk tankcsapda-, és aknamentesíteni a terepet. A levegőből bombázva megritkítjuk a célpontokat, eztán le-szállva, „gyalogosan” fejezzük be a takarítást. Mindeközben a szállítókat kísérő cirkáló agyúza a part fele nyomul az ellenséges tankcsapatokat, hogy azok a lehető legkevesebb zavarják a munkánkat. Persze az ellenség legiereje sem pihen: a szállítók vagy a cirkáló bombázásával foglalatkosodnak, esetleg közvetlen rakétámadásokkal próbálnak meg feltartani minket. Amennyiben a takarítás sikerrel járt, és a szállítóhajókból már kiönlöttek a szövetséges egységek, nekünk már szinte semmi további teendőnk sincs velük kapcsolatban – maguktól nyomulnak előre, és keresik az ellenséges egységeket. Mi pedig hamarosan kapunk egy újabb feladatot, de addig is saját belátásunk szerint apríthatjuk a szembenálló felet. Félelmetesen ki van találva az egész!

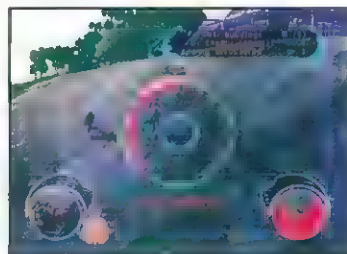
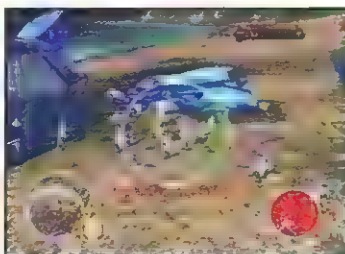
A játékban a harci járművek és repülőket mellett igen fontos szerep jut a különféle épületeknek is. Hiába ritkítjuk az ellenséges tankcsapatot, ha egy kicsit hátrébb található gyárból folyamatosan özönlik az utánpótlás. Célzerű tehát az épületekkel kezdeni, és csak utána foglalkozni az egyes járművekkel. Az épületek csoportjába tartoznak még a különféle legvédelmi agyúk és rakétaállomások. Ezek nagy része földi célpontokra is veszélyes és annyira kicsik, hogy elég nehéz őket felderíteni (nem árt őket minél hamarabb megsemmisíteni). A nagy vízterületnek köszönhetően nagy szerepet kapnak a különféle hadihajók, a szállítóalkalmatlanságok mellett akadnak rendesen uszó erődítmények is. Ez utóbbiaknak félelmetes a tüzeik, ráadásul saját legvédelmi felszerelésük is van. Természetesen ezeket is meg lehet semmisíteni, kimondottan pófáln

megoldás, ha leszállunk rájuk, és onnan lövjük őket, amíg süllyedni nem kezdenek.

A grafika szépre sikerült, bár egy kicsit egyhangúnak tűnhet a sok küldetés darálása közben. A gép még a legtávolabbi terepszakaszt is kirajzolja, így a levegőből az ott tartózkodó egységek mozgását is nyomon követhetjük. A harci járművek mellett gyalogos csapatok is vannak a játékban, bár az ő szerepük elhanyagolható a harmatgyenge tüzeiknek köszönhetően. Ettől függetlenül ezek is szépen ki lettek dolgozva, és mókás, ahogyan az Aquila-ból nézelődve hangyarajnak tűnő csapat éppen egy ellenséges épületet rohamoz. Szinte beleszedül az ember, ha fel akarja mérni, hogy mennyi minden mozog a képernyőn. Több száz egység, épületek, robbanások (meg amit még kihagytam) – és csak igen extrém esetben fordul elő, hogy a keprissítés egy pillanatra megakad. Ha ehhez hozzávesszük az egységeket irányító mesterseges intelligenciát, akkor azt kell mondanom, hogy nem volt semmi munka az egészet így összehozni. A játék hangjairól szintén csak pozitívan tudok nyilatkozni. A zene lendületes, és bár ismétlődőek a dallamok, de a csata hangulatát döbbetesen jól kiegészítik. A hanghatások is a helyükön vannak, kitűnőek a robbanások és a különféle harci gépezetek is mind saját hangon zakatolnak el mellettünk. A rádióban pedig mindig szövegel valaki, egyszer épp segítséget kér, netán egy jól sikerült találatot konstata.

A Battle Engine Aquila persze nem egyedi darab, hiszen Xboxon már jelent meg hasonló jellegű játék. Megvannak ugyan a maga hibái, de a játékmenete magával ragadó, szövege: aki szereti a háborús játékokat, az biztosan elégedett lesz vele.

Sakman
sakman@ipma.hu



MELETT

- Döbbetesen jó a háborús érzés
- A mesterseges intelligencia kitűnő
- Nagyon jól kezelhető

ELLEN

- Nincs hálózatos támogatás
- Igen ritkán, de lelassul
- A térkép szinte használhatatlan

PEREPUTTY

- Gunmetal
- Rage
- Robotech: Battlecry
- TDK

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	84
HANG	87
SZAVATOSSÁG	80

ÍTÉLET

84

2-játékos

PAL

WWW.LOSTTOYS.COM/BATTLEENGINE



➤ Bocsil Hidd el, jobban fáj nekem, mint neked...

■ Csúcstechnológiával az őslényekért

JURASSIC PARK OPERATION GENESIS

TÍPUS SZIMULÁCIÓ KIADÓ U.S. GAMES FEJLESZTŐ U.S. GAMES MEGJELENÉS 2003.03.21. NTSC 2003.03.21. PAL

Ki tudja már, hogy Michael Crichton könyveinek, illetve az ebből készült, Spielberg által összehozott filmeknek hányadik adaptációja a Jurassic Park Operation Genesis. Ezek természetesen a film sikerét próbálták meglovagolni, több-kevesebb sikerrel. Miután nekem a második Jurassic Park se nagyon nyerte el a tetszésem (a harmadikat inkább ki is hagytam), meglehetősen távolságtartással fogadtam e játékot. Amiután kiderült, hogy itt nem a dinók halomra olése (amúgy „turokosa”), hanem magának a parknak a felépítése, az őslények előállítás, és a közönség számára a lehető leglátványosabban történő bemutatása lesz a cél (amolyan Theme Park-szerűen), egyből csökkent bennem az ellenérzés a játék iránt. Feladatunk az lesz, hogy egy genteknikai mamut cég kutatókapacitásával a hátunk mögött, „egy maréknyi dollárból”, jól prosperáló, jura és kréta kori faunát bemutató szórakoztatóközpontot hozzunk létre és irányítsunk.

Kezdetben ki kell választanunk, hogy milyen szigeten is szeretnénk létrehozni a kis hüllőbi-

rodalmunkat. Beállíthatjuk a sziget méretét, a hegyek, a folyók és az erdős területek mennyiségét. Célszerű sok síkságot és kevés hegyiséget beállítani, hogy könnyebben építhessünk. Nem árt, ha sűrűn akadnak folyók is, mert így az itatók kialakításáról nem nekünk kell majd gondoskodni. A méret pedig legyen minél nagyobb – ha minden fajt be akarunk mutatni, akkor szükségünk lesz a helyre. Ezek elvégzése után ott találjuk magunkat a szigeten, 60 000 zöldhasúval a zsebünkben – és már csak rajtunk áll, hogy mit hozunk ki belőle. A pénzzel óvatosan bánjunk: bár arra elég, hogy beindítsuk a parkot, eleinte szerényen szabad csak belőle költeni.

A lehetőségeinket a legjobban talán úgy lehet szemléltetni, ha szépen végigkocogunk a fontosabb menüpontokon. Kezdjük a Build-menüvel.

Paths: A látogatók csak az előre lefektetett úton hajlandoak mozogni – szerencse(juk)re Ezekre néhol célszerű pihenőpadot és szemelteskukat elhelyezni. A látogatók nem szeretik a zsakutakat, tehát mindent, amit meg akarunk nekik mutatni, olyan út mellé rakjunk, ami vezet

is valahová!

Cleaner Station: A takarítók állomása, szükség lesz rájuk. Az elején elég belőlük egy, és persze ne felejtünk az épületbe munkásokat felvenni!

Attractions: Olyan látványosságok, mint a kílato vagy a hőlegballon, melyek segítségével a közönség jobban megfigyelheti különböző szauruszainkat.

Environment: A tajat alakíthatjuk vele kenyőnkre-kedvőnkre. Nem kifejezetten olcsó mulatság például a fásítás, ehelyett próbáljuk inkább magát a generálást jól eltalálni.

Amenities: Itt találhatóak azok a dolgok, melyek a látogatók komfortérzetéért felelősek. A kajaldák, a WC-k és a parkbejárat kötelezőek, később a többi is hasznos lehet.

Destroy: Ha valamire nincs szükségünk, ezzel az opcióval törölhetjük, és még némi pénz is kapunk a bontás után maradó cuccért. Használatban lévő épületet – ha nem muszáj – ne bontunk le, a látogatók ugyanis nem kimondottan szeretik, ha például a WC-n ülve kihúzzák alóluk a világot jelentő deszkát.

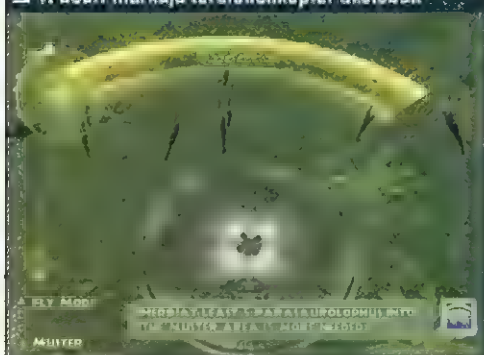
Dinosaurs: Itt található minden, ami a dinók keltetéséhez, etetéséhez és ahhoz szükséges, hogy karom és agyartávolságon kívül tartsuk őket a kedves látogatóktól.

Security: A parkőrök és az ő munkájukat – ami a dinók egészségének felügyelése, bemutató területek közötti mozgásukból és persze feken tartásukból áll – megkönnyítő letesítmények találhatók itt.

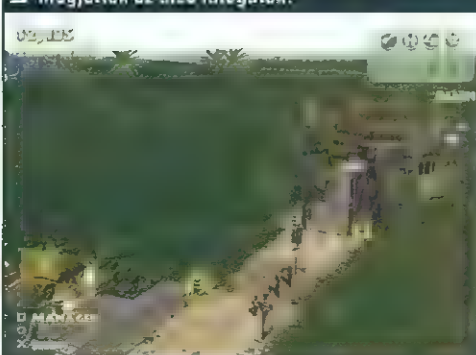
A Reports-nál szempontokra bontva olvashatjuk ténykedésünk értékelését. Ha mindent jól csinálunk, akkor sem szükségünk, sem dőnk nem lesz rá, hogy ezekre figyeljünk. Teljesítménymutatóknak bőven elég a – bal felső sarokban látható – megszerzett csillagok száma, a látogatók hangulata, no és természetesen a bankszámlánk.

A Research-nél adhatunk munkát a rendelkezésünkre álló kutatóbrigádnak. Kifejlesztethetünk velük új látványosságokat, fossziliakutermelési módszereket vagy akár ellenszereket a dinoszauruszok betegségeire. Nagyon sokoldalú egy banda ez – persze mint minden, a fejlesztés is pénzbe kerül.

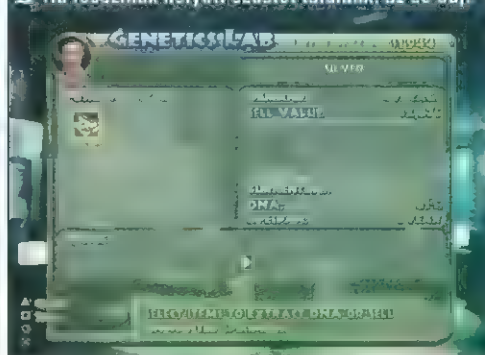
➤ A Bodri márkájú terelőhelikopter akcióban



➤ Megjötték az első látogatók!

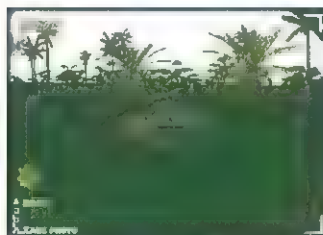


➤ Ha fossziliák helyett ezüstöt találunk, az se baj!





A bolond allosaurus kisparnának használja a megölt tehenet



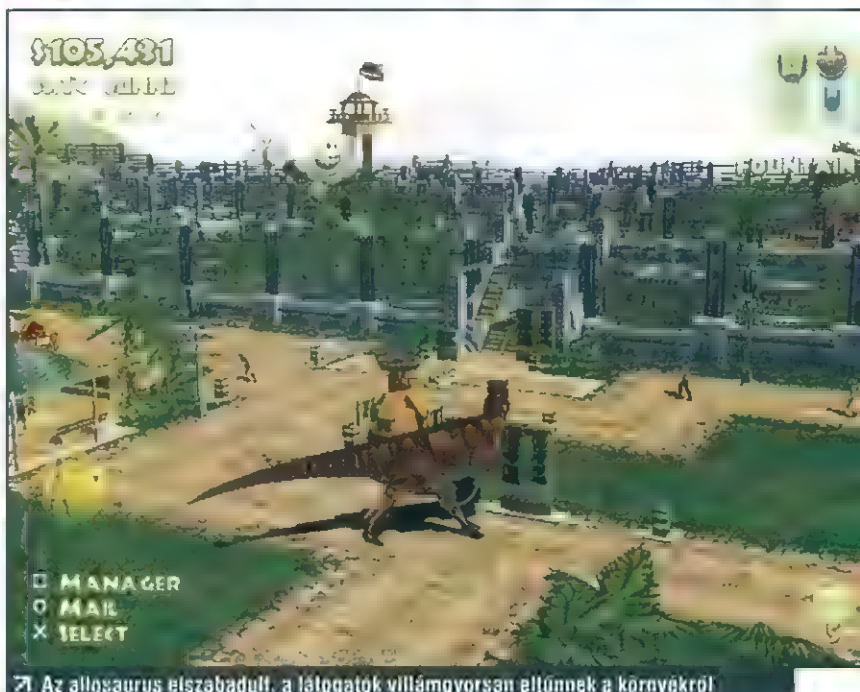
A Dinosaurs ponban foglalkozhatunk fosszília (ebből tudunk dino-géneket előállítani) kereséssel, vételezéssel és eladásával/feldolgozásával foglalkozni. A dinoszauruszok enciklopédiája, és az általunk kutatót dinoszaurusz-fajok „készültségi állapotát”. Ugyanis egy állatot előállíthatunk már akkor is, hogy csupán a gentérképeknek 50%-át ismerjük. Am az ebben az ismertségi állapotban létrehozott állat várható élettartama sokkal kisebb, és a betegségekkel szemben sokkal kevésbé ellenálló, mint az, melyet a teljes genkészlet ismeretében hozunk létre. Tehát ha egy fajt be szeretnénk mutatni a parkunkban, annak fossziliát addig keressük és vásároljuk, amíg meg nem szerezzük a teljes genkészletét.

A kezdetekkor még sok mindenre nincs meg a lehetőségünk. Annyi pénzünk lesz, hogy kialakítsunk egy kifutót és lerakjunk egy keltetőt (lehetőleg külön elkerítve). A kifutót lássuk e. egy vagy két nézelődő helyre, ugyanis a vendégek igényesek, nem szeretik a biztonsági kerítés réssein keresztül tanulmányozni a dinoszauruszokat, hanem erre külön kialakított hely kell nekik, lehetőleg távolról – sőt ezért fizetni is hajlandók (mondjuk nem túl sokat). Ha nem találunk ilyen helyet a kifutón, akkor olyan mintha nem is lenne a parkban egy dino sem – a látogatók pedig csalódottan távoznak. A kifutóban legyen egy etetőhely is, célszerű, ha a megfigyelőhelyek erre néznek, így biztosan áthat dinót a nagyérdemű. Vegyünk feltétlenül egy ranger bazist, mert a dinoszauruszok pakolásához szükség lesz rájuk. A kifutónkat fussa

körül egy ut, melynek másik oldalán elhelyezhetünk 2-2 illemhelyet és büfét (a kettő epületet lehetőleg ne egymás mellé rakjuk, hacsak nem Szalmon Ella a séf a büfében), ám hagyjunk helyet a később felépítendő kifutóknak, illetve látványosságoknak. Keltessünk ki negyvet a választható kistermetű növényevő őslényből. Pakoljuk be őket a kifutóba, rakjuk le a bejáratot és jöhet is a helybeli gazdasági miniszter, hogy nemzetiszín szalagot vagdaljon. Nőni fog a GDP, megnyitottunk.

Hogy ne legyen egyszerű a dolgunk, a látogatók négy fajtához lesz szerencsénk. Mr./Ms. Átlag – ő az akinek nem lesz nehéz megfelelni. Mindenévő és mindent megnéz, csak érdekes legyen. Vészomj Joska – ő a ragadozókat kedveli. Főleg a préda szétmarcangolása közben szereti megfigyelni kedvenceit, s ha az a préda egy növényevő dino, akkor érzi a mennyekben magát. Am a rémületből és a borzongásból még neki is megárt a sok(k), a kicsiny biztonságot nyújtó kintésen átvirágzó velociraptor látványa már neki is erős, és vadul megpróbál elmenekülni a parkból, amit persze a raptor csak egy ebéd előtti fogócskaként él meg. Pacifista – a veszélytelen növényevők nagy kedvelője és akkor igazán boldog, ha a naplementével a háttérben a szerelmes brachiosaurusz pár nyaka szív alakot formáz (sójaj). Dinobolond – azt szereti, ha minél több fajt figyelhet meg, ezek bemutatása „autentikus”. Total mániakus, a salátát is csak akkor eszi meg a büfében, ha Paleo Salátaként adjuk.

Ebből leszűrhető, hogy eleinte nem igazán



Az allosaurus elszabadult, a látogatók villámgyorsan eltűnnek a környékről

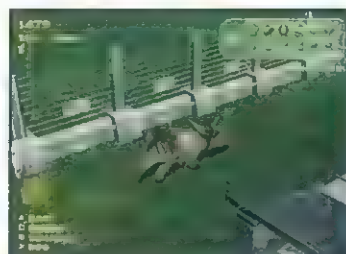
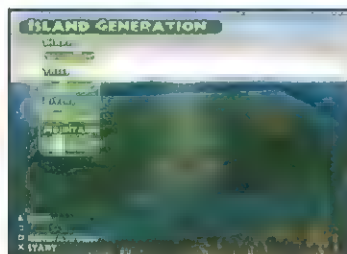
tudunk minden egyes látogató elvárásának megfelelni, ám később feltétlenül erre törekedünk. Legyenek bekész növényevőket bemutató, és vészomjas ragadozókkal teli kifutóink is. Ha az előbbi mellett büfében Fun Fries, míg az utóbbi mellett Thrill'n' Chili kapható, akkor a pacifisták és a vészomjasok is elégedettek lesznek a parkunkkal. A maradek két csoportot a változatossággal és a hitelességgel tehetjük elégedetté, tehát ha a lehető legtöbb dinót mutatjuk meg nekik, és a növényevőkre néző kislátó nem a Thrill Platform nevet viseli, akkor velük se lesz gond.

Persze, hogy idáig eljussunk, hosszú út vezet. Dinoszaurusz-betegségek, időjárásviszontagságok és – ha nem vagyunk elég óvatosak – dinoszokések nehezítik a dolgunkat. Raadásul, ahogy egyre népszerűbb a park, egyre több látogatónk lesz – és ha már a park alapjainak lerakásánál nem gondolunk erre, bizony nagyobb alaktasokra is szükség lehet, ami alatt akár ideiglenesen be is kell zárunk a parkot. Ugye júnus arra, hogy az adott fajt mindig a megfelelő környezetben mutassuk be. Ez alatt nemcsak azt értem, hogy a növényevőket ne próbáljuk meg rászoktatni a kecskehusra, hanem azt is, hogy a nagyobb ragadozók bemutatása előtt fejlesszük ki azokat a biztonsági eszközöket, melyekkel féken tarthatóak (lassú velociraptor esete a gyenge kerítéssel). A betegségekre is célszerű komolyan odafigyelni. Ugyis minden fontos történésről üzenetet kapunk, így egy állat betegségét meg azelőtt kezelhetjük, mielőtt az egész csorda elkapja

Erdemes minél előbb kifejleszteni az összes vakcinát és a keltetésnél történő immunizálást, így az ezután kikelt állatoknál már nem lesz gondunk a betegségekkel. Figyeljünk arra is, hogy egy nagyobb trauma esetén kómas állapotba kerülhet a dino, ilyenkor siessünk oda egy rangerrel és éllesszük újra. Eleinte rá leszünk szorulva arra, hogy nem a teljes génállomány ismeretében készült állatokkal dolgozzunk, ám törekedjünk rá, hogy minden bemutatott faj 100%-os génállományból készüljön, mert így az élettartama akár a nyolc-tízszerezése is nőhet (hat hónap helyett négy év – nem mind egy, főleg hogy egy példány keltetése 4-5.000 dollárba is belekerülhet). A dinoszauruszok látványosságuk szerint osztályokba vannak sorolva. Az apró Dryosaurus egy, míg a jó öreg T-Rex ötcsillagos bestia. Minél több csillagot ér egy fajta, a nézők annál inkább kíváncsiak rá, és annál elégedettebbek, ha lehetőségek van a megfigyelésére. Tehát a kezdeti fossziliá-lelőhely kimerülése után, olyat válasszunk a lehetőségek közül, ahol található ötcsillagos faj maradványa.

Kis odafigyeléssel, megfelelő tervezéssel és némi türelemmel kialakíthatjuk az anyacég vagyalmát, egy ötcsillagos szórakoztatóparkot. Ami igencsak látványos, a nézelődő tömeggel, a bambán legelésző növényevőkkel és a koncon üvöltözve marakodó ragadozókkal. A Blue Tongue fejlesztői minden szempontból igényes és roppantul szórakoztató játékokat hoztak össze. Még minijátékokkal is ellátták a játékosokat, amelyek tulajdonképpen magában a nagyjátékban is megtalálhatóak (dinofótyás, megadult ragadozók kilovese, terelés), ám itt önálló feladatként kapjuk ezeket. Persze az igazi szórakozás a parképítés, aminek akár többször is érdemes nekivágni. Tapasztalatom szerint egy parkon belül lehetetlen az összes fajt bemutatni, és ha az emberben él a Pokémon-mentális (Gyűjtsd össze mindet!), akkor bizony 2-3 fullextrás parkig meg sem áll...

Draco
draco@chello.hu



MELLETT

- Folyamatosan van valami tennivalónk
- Sokféle fejleszteni való
- Az egész alap téma nagyon jó

ELLENÉ

- A látogatók MI-je nem a legtokéletesebb

PEREPUTTY

- JP. Operation Genesis
- Theme Park
- Electronic Arts

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	86
HANG	82
SZAVATOSSÁG	90

ÍTÉLET

88

Játékos

NTSC

WWW.VUGAMES.COM



➤ Kevés híja volt, hogy lukra nem futottam...



➤ Jaj, de gusztos languszt! (A többi meg mind megúsza!...)

■ Szlalom a csirkelábak és az egérfogók között

MICROMACHINES

TÍPUS TITANIUM KIADÓ/FEJLESZTŐ

MEGJELENÉS

[PS2, XBOX]

[GC] PAL

E me játék alapja egy régi, de azóta sokszor felhasznált és lemasolt ötlet, ami két, önmagában is sikeres elemet kombinál össze egy szórakoztató egésszé. A főszereplőinek választott apró járműmodellek a többségükben himnusz játékosoknak a gyerekkor részét jelentik, és ezek valós méretarányban, egy lakás, kert helyszínein versenyezve már eleve magukban hordoznak egy jó adag vidámságot. Erre pedig már csak egy lapátnyi grafikai humort kell rátenni, hogy előtűnik aljón egy Micro Machines játék. Azaz egy hamisítatlan sikerjáték – melyet korábban minden platformra és több alkalommal is megjelentetett a Codemasters. Noha némi varakozás után, de nem maradhattak ki az új konzolgeneráció készülékei sem, igaz, a kiadó immár

az Infogrames. A számozással, alcímzéssel talán éppen ezért nem is bajlódta: egyszerűen újakezdték és Micro Machinesnek kereszteltek a játékot.

A név korántsem jelenti azt, hogy a játékban is visszatértek volna a gyökerekhez. Az első MM programok felülnezt, 2D-s ábrázolása keptelen lenne megfelelni a mai elvárásoknak, s a konzolok képességei is bővegesen elegendők nem csak a külső kamerás 3D-nézet megvalósításához, de a részleteiben animált háttér megjelenítéséhez is. Az aprócska masinák típusválasztéka pedig nem áll meg a negykerékű járműveknél, a sofőrök motorok és csónakok kormányánál

ulve is összecsapnak egymással. A sokféleség nemcsak a járművek kulalakjában mutatkozik meg, de

meg az egyes karakterekhez tartozó járgányok is eltérő tulajdonságokkal bírnak. Ezek nem marok különbségek, nem kerül lekuzdhatetlen hátrányba a játékos egyik karakter választásával sem, de a győzelemhez ki kell tapasztalnia az adott járgány trükkjeit. Például Callaghand, a rendőrt választva, viszonylag könnyen pályán tartható járműparkot kap a játékos, azonban a gyorsulásuk és végsebességük már korántsem kiemelkedő, így a jó helyezéshez be kell magolni a pályákat és muszáj az ideális ívekben maradni.

A program egyébként sem díjazza a kijelölt, és szélesnek csak az aprócska masinákhoz viszonyítva (no meg erős jóindulattal) nevezhető pályá elhagyását. Nehány centis felremáskálásnál csupán egy zöld felkialtójellel figyelmeztet, jobban eltávolodva viszont pirosra vált a jelzés, és egy pukkanás után a játékos ott találja magát, ahol utoljára a pályán haladt. A rövidítési kísérletekre, kanyarok levágására persze azonnal a visszadobás a válasz, s ilyenkor lehet rendesen kapaszkodni a mezőny után, mert a gépi ellenfelek ha nem is

tokeletesen, de igen kevés hibával és gyorsan rojók köreiket.

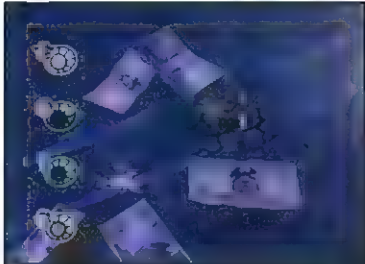
A játékot éppen ezen a ponton érheti a legkeményebb kritika, mert az erős ellenfelek és a sok hibára modot adó irányításnak „köszönhetően” egyáltalán nem tartozik a túl sok sikerélményt ígérő programok közé. Jó néhány kiabrandító utolsó helyezést kell begyűjteni addig, míg sikerül annyira bemagolni az egyes pályákat, hogy rutinból, már feltűnésük előtt felkészül a játékos a kanyarra, mert – különösen a csónakok esetében – gyakran késő már akkor kanyarodni, amikor látszik, hogy merre is kellene... Ezt tetézi a pályák trükkös vonalvezetése, mert a padlason, tengerparton, futurisztikus munkapadon, vagy éppen vidéki baromfiudvaron kitűzött útvonalakon pár centis elterés lezuhanáshoz, vagy csak visszafordulással megoldható beakadáshoz vezet. A játék népszerűségéből, az eladási statisztikákból lehet majd igazán lemérni, hogy mennyien vannak, akik szeretik nagy fába vágdálni a fejcsükeket, akik azt várják egy programtól, hogy ne adja könnyen a sikert.

Egy előnye azonban feltétlenül van annak, hogy sokszor neki kell futni egy-egy pályának. Feltűnik az a rengeteg apró részlet és ötlet,



➤ Betty néni szétcsapott közöttünk





amivel a környezetet, hátteret töltötték meg az alkotók. A helyszínhez illő állatok, tárgyak nem „csak úgy” hevernek az út mentén, jó részük aktív kapcsolatba is kerül a masinakkal. A vastagon betelepített környezet egyetlen karos mellékhatása, hogy nemely tereptárgy vagy élőlény mögött képes eltűnni a jármű az – egyébként őt jól követő – kamera látószögéből, így például egy csirke lábában elakadva kénytelen a játékos vakon forgolódva keresni a kiutat. Az illúzió, vagy inkább a hangulat elmélyítése nagyban hozzájárulnak a hanghatások is. Erdemes tehát a slágerzenének még nagy jóindulattal sem nevezhető, de a pályához egészen jól passzoló muzsikát úgy beállítani, hogy a járművek szándékosan jatekautóra tett

motorhangjai, az ütközések elteveszthetetlenul muanyagos puffanatai és a többi zajeffekt is hallható legyen

Az élő környezetből természetesen nem hiányoznak a felszedhető extrák sem, amik a gyorsító kvételeivel mind valamilyen, az ellenfeleket hatrállató aljas trükköt adnak a játékos kezébe. A nagyon sok versenyprogramban felbukkanó rakéták és elektromos sokkolo mellett szerencsére néhány jó ötlet is kipattant a programozók fejéből, mint a háromlövétű palacsintasütő, az előreugró bokszkésztyű és a szintugy három alkalommal bevethető előző mágnes

Az egyes futamok, annak ellenére, hogy három kör a versenytáv, igen gyorsan teljesíthetőek, a minden kiválasztást átugró Quick

Race móddal már néhány perces lazításra is jó a játék. Azok pedig, akik hosszabb kikapcsolódáshoz választják a kicsiny masinákat, rögtön négy játékmódban törhetnek a mikrovilág baberjaira. Az egyszerű verseny módban futamokat lehet vinni a kiválasztott ellenfelek és az óra ellen is. Bajnokságot játszva pedig négy (bronz, ezüst, arany és platina) kupakért lehet versenybe szállni, ahol az győz, aki összesítésben a legjobb helyen végez négy futam után. Talán mondani sem kéne, de természetesen az egyre szebben csillogó kupák egyre nehezebb pályákat is jelentenek, és magasabb osztályba csak az előző megnyerése után lesz bejárása a játékosnak. Micro Machines-módban a győzelem csak részben mulik azon, hogy a harmadik kör végén ki halad az elsőként a célvonalon. A pontverseny annak függvényében alakul, hogy melyik játékos képes rá többször, hogy annyira megelőzze ellenfeleit, hogy azok lemaradjanak a kepernyőről. Ez a pontozásos versenytágot szintén lehet bajnokságokra bővített formában választani. A MicroMachines GP játékmód amellet, hogy a háromkörös futamokon belül, a szakaszokra bontott pályán időre el kell érni az ellenőrzőpontokat, összetett versenyeket is kínál. Az előző két modtol eltérő vonalvezetésű pályákat ugyanis többféle járművel kell teljesítenie a játékosnak. Ez a gyakorlatban annyit jelent, hogy például az ellenőrző ponthoz érkező terepjáró nemi villámlás kíséretében motorcsónakká változik, majd a vízi szakasz végeztével már motoron folyik tovább a küzdelem. Számomra érthetetlen oknál fogva ebből a módból a bajnokság kimaradt, így csak az óra ellen küzdhet a játékos, avagy szóló versenyeken mérheti össze képességeit az ellenfelekkel. Az összes többiől eltérő, nem pályán, hanem egy szabadon bebarangolható, területen játszható Bomb Tag esetében a cél igen egyszerű: túlni az összes ellenfelet. Ami nem is lesz olyan könnyű, mert az osztott képernyőn zajló össznépi kergetőzésben a fogó járműve egy negykerekű bombává változik, és az időzítő lejártával annak rendje és módja szerint fel is robban.

Az összesen 24 pályát kínál a program, – melyek egy része a versenyjátékoktól megszokott módon, csak bajnokság teljesítése után választható – a maga 32 alap és karakterenként egy elnyerhető járművel ugyan eleve

nem tartozik a villámgyorsan végigjátszható alkotások közé, ám megunhatatlan élményt élő játékosok egymás elleni versengésekor jelent. Reszben azért is, mert ekkor a bosszantóan pontos gepi ellenfelek helyére, (akár mind a negyre) hibázásra sokkal inkább hajlamos emberek kerülnek. A többjátékos-mód természetesen osztott képernyős megjelenítést is jelent (legalábbis a Micro Machines mód kvételeivel, ahol ugye éppen az ellenfelek kepernyőről kiszorítása a cél). A program egyébként egész kellemesre sikeredett kamerakezelésével: itt már támadnak problémák, s nem is annyira a jármű követésével, mint inkább a pálya beláthatóságával, hiszen a felosztott képre a terület csak jóval kisebb szelete fér rá

A kiadováltással és az új konzolgenerációra adaptálással szinte minden részletében a mai igényekhez igazított játék egy szempontból megis visszalepett elődeihez képest. Bár a konfigurációs beállításokat, a bajnokságok állását és idderedményeket ugyan mind elmenti a memóriakártyára, de nincs benne mód autogyűjtögetésre. Míg a korábban, még PSX-re kiadott Micro Machines V3-ban, el lehetett nyerni a legyőzött ellenfelek masinait, és a memóriakártyával átsétalva a szomszédban büszkellkedni és versenyezni a gyűjtemennyel, addig itt szigorúan a karakterhez rendelt járművekkel kell a versenyeken szerepelni.

Schuerue
schuerue@ipma.hu



JÁRMŰTÍPUSOK

ATLAGOS AUTÓ

...a perze a vízben nem!

SPORTKOCI

...a vízben nem!

MOTORKERÉKPÁR

...a vízben nem!

TEREPJÁRÓ

...a vízben nem!

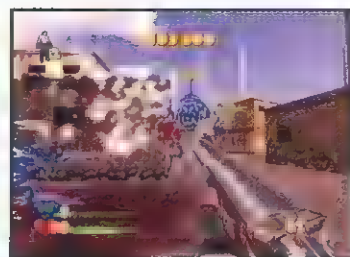
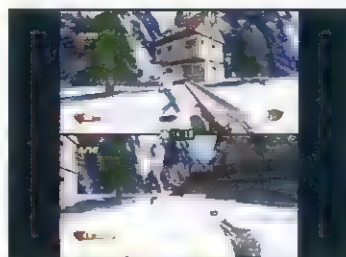
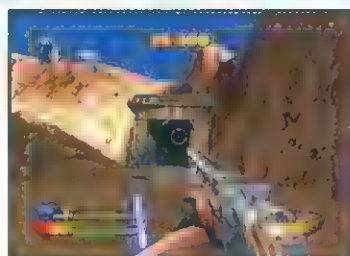
VIZIJÁRMŰ

...a vízben nem!

MELLETE	PEREPUTTY	ÖSSZETEVŐK	ITELET
<ul style="list-style-type: none"> Teljesen agyament pályaötletek Sokféle versenymód 	<ul style="list-style-type: none"> Rumble Racing Electronic Arts Micro Machines Hot Wheels Velocity-X THQ 	<p>GRAFIKA 68</p> <p>HANG 70</p> <p>SZAVATOSSÁG 60</p>	<p>72</p>
<p>ELLEN</p> <ul style="list-style-type: none"> Nehéz, mint a dúsított urán Szigorúan karakterhez kötött autók 	<p>NTSC</p>	<p>WWW.MICROMACHINES-GAMES.COM</p>	



➤ Egy százast rá, hogy ezt nem éled túl!



➤ Úúúú, szóljunk gyorsan az ORTT-nek!

■ Kicsit komolytalan ez a fiú...

SERIOUS SAM

TÍPUS FPS KIADÓ 1995.7. FEJLESZTŐ CROTEAM MEGJELENÉS 2001.17.46. PAL

Aki szokott mozogni PC-s körökben is, az már bizonyára hallotta a Serious Sam nevet. A Duke Nukem sikereire hajazó izomgyűjtemény nevét 2001 márciusában ismerhette meg a játékos-társadalom, ugyanis a horvát Croteam fejlesztőcsapat ekkor indította útjára a The First Encounter (Az első utközet) alcímmel büszkélkedő programját, mely a már eleve gyanús 20 dolláros árcímkével került a boltok polcára. A mélyenszántó sztorit abszolút mellőző programnak egy évvel később megjelent a továbbfejlesztett grafikus motort használó második epizódja is – meglepő módon – „A második utközet” alcímmel. A sikerek láttán a csapat úgy döntött, hogy egy kis kozmetikázás után, a két részt egy játékba gyurva piacra dobja az Xbox-átíratot is. Valószínűleg a sztori licencéért nem fognak sorban állni a hollywoodi producerek, ugyanis annyiban merül ki, hogy a XXII. század elején, az egyiptomi sárkarmák mélyen egy másik dimenzióból érkező ősi erőt ébresztenek fel a kutatók, melynek ugyan mi más is lehetne a célja, mint az emberi faj kipusztítása és a Föld megsemmisítése. Ebben a kaoszban pedig ki más tudna segíteni, ha nem a hatalmas

fegyverezéssel felszerelt Sam?

Az utóbbi megállapítás szó szerint értendő, ugyanis a láncfűrésztől kezdve, a duplacsövű vadászpuskán keresztül, egészen a lézergyűjtemény összesen 14 fajta fegyvert használhatunk. Sajnos azonban a játék egyszerűségét szem előtt tartva a fejlesztők nem sokat foglalkoztak ezek tulajdonságaival – így lehetséges például az, hogy a nem éppen pontosságáról híres shotgunnal akár a több száz méterre lévő ellenfelet is könnyedén telibe találhatjuk, vagy hogy a túlélőkéssel hipp-hopp leteríthetjük a nagyobb ellenfeleket is. De ezekre a jótékony segítségére gyakran szükségünk is lesz, ugyanis az ellenfelek csőstül rontanak ránk, az sem ritka, hogy egyszerre 20-30 szörny tör az életünkre. Ilyenkor azonban könnyedén elintézhethetjük őket. Állandóan mozgásban kell lennünk, vagy a támadásuk elől hirtelen egy másik irányba el kell mennünk. Ebből sajnos tisztán látszik, hogy a fejlesztési időt nem feltétlenül a mesterséges intelligencia megírása kötötte le. Ebben a játékban sohasem fogunk olyan jeleneteket látni, mint mondjuk a Haloban, ahol ellenfeleink kihasználták minden lehetséges fedezékét. A Serious Sam lényei a

pályák bizonyos részein csak úgy bambán állnak – majd ha a meghatározott távolságon belül érünk, akkor elindulnak felénk és minden lehetséges módon megpróbálnak sebezni minket. Ez aztán egy idő után nevelés, és ennek köszönhetően hamar unalomba fullad a játékmenet, lévén minden pályán szinte csak annyi a feladatunk, hogy kiirtsuk az utunkban álló szörnyeket és megkeressük a kijáratot. Néha előfordul, hogy különböző kapcsolókat kell aktiválnunk a kapuk kinyitásához, de ezeket szinte lehetetlen nem észrevenni, ugyanis hatalmas, ugráló sárga nyíl jelzi őket.

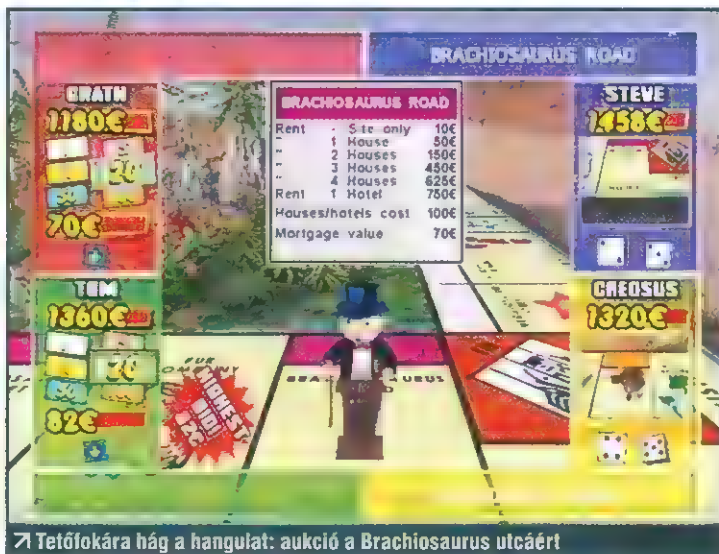
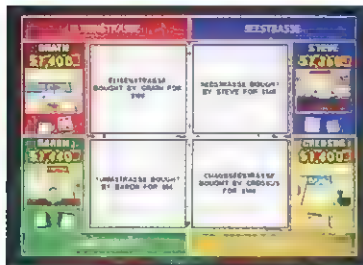
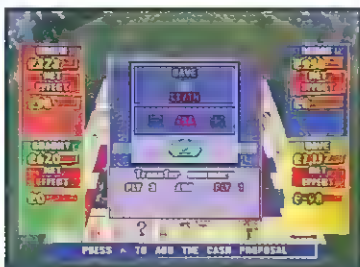
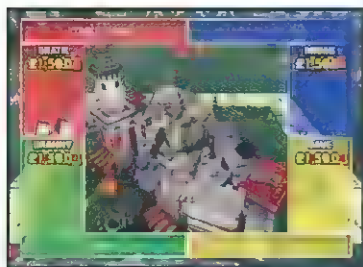
Sajnos a grafikus motor sem áll teljesen a helyzet magaslátán, ugyanis szinte egy-az-egyben a tavalyi, illetve tavalyelőtti PC-s játékok színvonalát látjuk visszaköszönni. Egyszerű, gyakran ismétlődő textúrák, teljesen átlagos effektek, és kevés poligonból felépülő modellek. Mindemellett az egyik legzavaróbb hiba, hogy ha hirtelen elfordulunk valamelyik irányba, akkor a képfreállítás sebessége csúnyán az elfogadható szint alá csökken. Emellett azt sem igazán értem, hogy az Xbox méltán híres vizeffektje, vagy a fények dinamikus kezelese miért nem került bele ebbe a verzióba.

A fejlesztők humorát tükrözi, hogy jónéhány viccesnek szánt elemet vettek át egyes filmekből, amik azért igencsak feldobják a hangulatot. Ilyen például a Robotzsaruból ismerős ellenfél, a Terminátor zenéjének dallama, vagy a mentési pontok megvalósítása, melyet – utalva a Mátrixra – egy telefonfülke jelképez. De Sam gyakran futyöréskis ismerős szólásokat is, néha az Indiana Jones, néha pedig a Yellow Submarine refrenjét hallgathatjuk meg az előadásában. Azonban a hangeffektek pozitívuma nagyjából ki is merül ennyiben, mivel az ellenfeleink üvöltése és fegyvereink hangja teljesen átlagos szintet képvisel. A zenék hangszerelése tökéletesen illeszkedik az egyes helyszínek (egyiptomi, maja, perzsa, európai) kultúrájához, azonban az ismétlődő dallamok a pályák vége felé már rettentő idegesítőek tudnak lenni.

A program igazi hangulatát a többjátékos részek szolgáltatják, ahol néhány linkkábellel segítségével 36 pályán, összesen 16-an mérhetjük össze tudásunkat kooperatív vagy deathmatch módokban. Egyedül az Xbox Live-támogatás hiányzik, mely fantasztikus lehetőségeket nyújtana az Interneten keresztül játszóknak. Összességében a játék hangulatával nincs semmi gond, azonban a folyamatosan támadó szörnyek és a korszerűnek egyáltalán nem nevezhető grafika sajnos elrontja a játékmenetet. Mindenesetre a haverokkal töltött délutáni összejövetelekre, vagy a felgyülemlett idegesség levezetésére így is tökéletesen megfelel.

Castor
castor@ipma.hu

MEGLÁTTA	PEREPUTTY	ÖSSZETEVŐK	ÍTÉLET
<ul style="list-style-type: none"> ■ Élvezetes többjátékos módok ■ Szórakoztató humor 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Halo Microsoft ■ Timesplitters 2 Eidos ■ Serious Sam Take 	<p>GRAFIKA 68</p> <p>HANG 65</p> <p>SZAVATOSSÁG 75</p>	<p>69</p>
<p>ELLENÉ</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Teljesen átlagos grafikai megvalósítás ■ Egy idő után teljesen unalomba fullad 	<p>2 (16) játékos</p> <p>PAL</p> <p>WWW.SERIOUSSAM.COM</p>		



71 Tetőfokára hág a hangulat: aukció a Brachiosaurus utcáért

Mindennemű újítás nélkül

MONOPOLY PARTY!

TÍPUS: **MONOPOLY PARTY!** KIADÓ: **INFOGRADES** FEJLESZTŐ: **INFOGRADES** MEGJELENÉS: **2002.11.11.** NTSC PAL

A Monopoly még napjainkban is az egyik legnépszerűbb társasjáték, így nem véletlen, hogy szinte minden konzolon megért legalább egy kiadást. A Hasbro licenceinek megvásárlásával a játékok az Infogrameshez kerültek, akik nemrég mindhárom konzolra kiadták saját változatukat (az Xbox-, és GC-verzió egy dologban tud többet: nem kell multital, ha három vagy négyen akarunk játszani).

Bár valószínűleg mindenki nagyjából tisztában van a szabályokkal, így igen hosszú oktató mód áll azok rendelkezésére, akik eddig egy másik bolygón éltek. Itt Mr. Monopoly, a játék kabalafigurája mondja el igen bő lére eresztett összefoglalóját. Mindenkit óva intenek ennek a megtekintésétől, mert valószínűleg már itt meg fogjuk utálni a kis figurát – hacsak előbb el nem alszunk. Inkább vagjunk bele egy játékba, és ott mindent hamar meg fogunk érteni.

Két külön játékmód vár ránk, a klasszikus, illetve a "parti". A különbség nem túl nagy, mindössze annyi, hogy a klasszikus módban mindig meg kell várunk, amíg valaki lép és elvegez mindent, amit akar, míg a névadó parti-módban mindenki egyszerre dob, és aztán egyszerre is lép. Erdemi különbséget ez nem jelent, csak annyit, hogy az utóbbiban nem kell végignéznünk, amit a három ellenfelünk komótosan elvegez teendőjét – épp ezért érdemes mindig ezt választani. Esetleg még annyit megjegyeznék, hogy ha ketten egyszerre lépnek rá egy gazdátlan területre, akkor az veheti meg, aki a legnagyobb összegért licitált. E döntés mellett még rengeteg beállítást tehetünk meg, melyek között egyaránt vannak igen fontosak (pl. hogy a Free Parking mezőre lépve mi történjen), és kozmetikai jellegűek is. Utóbbira példa, hogy dollár helyett fontban és euróban is játszhatunk, esetleg, hogy spa-

nyol, francia vagy akár német utcanévvel is találkozhatunk.

A fejlesztők fontos haladásként értékelték, hogy több különböző pályán is játszhatunk, nem csak a kopár eredetiben. Amikor közölték, hogy többek között lesz fantasy és ókori pálya is, egészen fellelkesültem – lehet, hogy sikerült valami újítást vinni a Monopolyba? Aztán persze nagyot koppantam, ugyanis hiába játszunk más világokban, a játékmotívumoktól még semmiféle változás sincs. Igaz, egyes mezőknek más neve lesz és a szerencsekártyák szövegét is átírták (igen fantáziatlanok lettek, esetenként csak egy szót cseréltek ki), de semmi más nem változott. Hiába játszunk az óskorban, vagy a sci-fi táblán, ugyanugy dollárban (vagy euróban, fontban) mérjük a sikert, és az egész úgy hűlyeség, ahogy van.

A játék egyébként még mindig olyan, mint a valóságban, azaz az első pár körben dől el minden: akinek először sikerül begyűjtenie mindegyik darabot az egyik színből, nagy valószínűséggel nyert is (ugyebar csak akkor lehet házakat, illetve hotelt építeni egy mezőre, ha annak a színéből a teljes készlet már a miénk). Míg az üres telek bérleti díja mindössze 10-40 dollár, beépítve már 500-1000 körül kell fizetnie a szerencsétlen látogatónak. Könnyen belátható, a teljes készlet már a miénk) Míg az üres telek bérleti díja mindössze 10-40 dollár, beépítve már 500-1000 körül kell fizetnie a szerencsétlen látogatónak. Könnyen belátható, a teljes készlet már a miénk) Míg az üres telek bérleti díja mindössze 10-40 dollár, beépítve már 500-1000 körül kell fizetnie a szerencsétlen látogatónak. Könnyen belátható, a teljes készlet már a miénk)

nyerünk. Az aukcióknál várjuk ki, amíg csak egy gép marad versenyben, majd döntjük el, hogy akarunk-e annyit áldozni rá, ahol megáll a licit – ilyenkor ugyanis általában már nem sokat emel a gép.

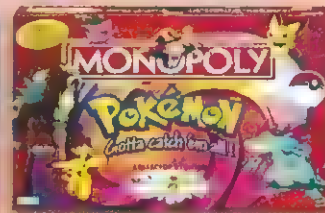
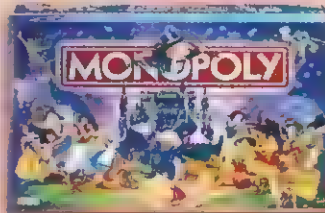
Amit a pénzünkért kapunk, egy szimpla, tévén játszható Monopoly, méghozzá igen gyenge grafikával, zenével és kezelhetőséggel (az üzletelés lebonyolítása rémalom, és a kameranézetek is rosszak). Ennél sokkal

több kellett volna, például radikálisan is változtatható szabályok, változatos utvonalak, új, fantáziadús szerencsekártyák, online játék – a fejlesztésre bőven lett volna lehetőség. Így azonban túl kevésnek érzem azt, amit kaptunk, főleg úgy, hogy teljes áron kerül forgalomba...

Grath
grath@mail.datanet.hu

A MONOPOLY TÖRTÉNETE

Akárcsak a Beatles, vagy a Gyűrűk Ura-filmek esetében, úgy a Monopolynál is csak nehezen indultak be a dolgok – köszönhetően néhány hozzáértő fejlesztesnek. A nagy gazdasági válság idején egy unalkozó munkanélküli, bizonyos Charles Darrow kitalált egy táblás játékot, ahol végre ő is millióssá válhatott. Egy évvel az első változat megalkotása után, 1934-ben vitte el "találmányát" a játékkiaadó Parker Brothers céghez. Ott jóformán kiröhögtek, és egy 52 tételből álló hibajelzővel hazaverték. Ekkor saját zsebből készített 5000 példányt, amit napok alatt kapkodtak el a boltokból. Immár nagyobb önbizalommal és még nagyobb részesedési igénnyel tért vissza a Parkerhez, akik immár nem kukacoskodtak, hanem haladéktalanul elkezdtek a sokszorosítást – azóta már 80 országban, 26 nyelven adták ki. Az először még visszadobott játékból több mint 200 milliót adott el, és a becslések szerint már több, mint félmilliárd ember próbálta ki szerencséjét és taktikáját. Az idén 70 éves játékból már rengeteg verzió készült, többek között egy csokoládé-szerű, egy aranyból és ezüstből álló, 25.000 font értékű készlet, valamint a Braille-módszerrel feliratozott változat. Manapság már kapható Pokémon-, Disney- és Toy Story-témájú kiadás is. És két érdekesség a végére: a leghosszabb parti 1680 órán, azaz 70 napon keresztül tartott, a legnagyobb tábla mérete pedig 312x255 méter.



MELLETTÉ

- Sok konfigurációs lehetőség
- A parti-mód megkíméli az idegtépő várakozástól
- Az eltérő táblák jelentenek némi változatosságot

ELLENÉ

- Nagyon gyenge kivitelezés
- Túl nagy a szerepe a szerencsének
- A négyfős partyhoz PS2-n már multital kell

PÉREPUTTY

- Mario Party 4 (GC)
Nintendo
- Pac-Man Fever
Namco
- Monopoly Party!
Infogrames

4 játékos NTSC

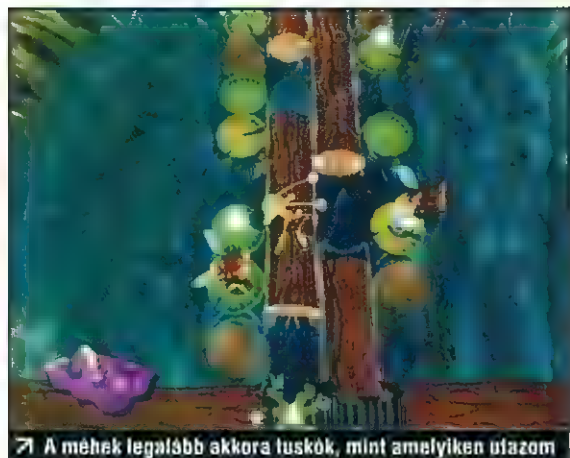
ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	53
HANG	42
SZAVATOSSÁG	71

WWW.US.INFOGRADES.COM

ÍTÉLET

63



7 A méhek legalább akkora tuskók, mint amelyiken ufazom



7 Nem hatnak meg a lézerek, lüzerek!



Tücsök és bogár – a béka után szabadon

ZAPPER



TÍPUS PLATFORM KIADÓ

FEJLESZTŐ

MEJJELENÉS

NTSC

PAL

A mikor tavaly a srácok visszatértek az E3-ról, hoztak magukkal egy érdekes promó szerentyűt, amelyen a Zapper felirat virított. Ez egy, az egyik oldalán lyukas műanyag tokba erősitett rugalmas fémlapból állt, és pontosan úgy volt kialakítva, hogy az ember a hüvelykujjával a lyukon át meg tudja nyomni a fémét. A benyomáskor (és főleg a visszapattanáskor) a cuccos olyan hangos csattogó hangot adott ki, amellyel fél percn belül a környéken lebzselő összes embert az örületbe lehetett kergetni. Érdekes módon a kis ketyere a kezelőjére viszont nem volt hatással – hacsak nem tekintjük tuncetnek a kaján vigyort és a folyamatos, gyors hüvelykrángatózást. Sokáig itt volt a szobánkban és minden erre járó ember kattintgatott vele pár percet, mondhatnók narkotikus hatásokat produkált – ha valaki egyszer kipróbálta, mindig visszatevedt rá a keze. Nyilván ennek köszönhető, hogy nemrég lába kelt. Istén nyugosztalja, szerettük – így mintegy rekviemként írnek a játékról, amit reklámozni volt hivatott, azaz a Zapperrel...

...amely azért korántsem annyira eredeti ötlet, mint a csattogtató. Az egyszerű ugyességi játék alapsemaja az ósidőkbe nyúlik vissza – méghozzá egészen a Froggerig. Csak éppen jelen esetben nem egy békát, hanem egy tücsköt (aki azért nem egészen hétköznapi, mert csápjával elektromosságot képes generálni) kell átjuttatnunk az előtte álló akadályokon. A küldetés oka? Maggie, a szarka minden fényes tárgyat elrabol – így jár Zapper (ő a főhősünk) Zipper nevű öccse is, amikor

batyja épp tévéantennaként venne hasznát az ifjú elektromos tücsköknek (a testvéri szeretet ugyebár nem ismer határokat...). Se tévéadás, se öcskös – nyomás tehát a szarka után! A mozgások alapjai nem változtak a Frogger óta, noha értelemeszerűen fel kellett valamivel dobni. Rovarunk csak ugrani tud, méghozzá azt is meglehetősen korlátozott irányokban, azaz a kontroller D-padjának négy fő irányában. A pályák viszonylag jól elhatárolható, jobbára négyzet alakú mezőkből épülnek fel, ezeken kell továbbbugrándoznunk. Tücskünk még három másik, alapvető tulajdonságot kell megemlítenünk. Az első egy nagyobb ugrás (két mezőt ugrunk át egyszerre, vagy egy magasabb helyre szökkenhetünk fel), a második a helyben forgás, a harmadik pedig az elektrosokk. Utóbbi sok mindenre jó: el lehet vele pusztítani a kisebb ellenfeleket, dobozokat, cserepeket és egyéb tereptárgyakat törhetünk szét, tutajok tartókötéleit egethetjük el, netán egy löporos hordó kanócat gyújtathatjuk be. A sokk mindig a szomszédos mezőre hat, bár találhatunk a pályán olyan power-upot, amellyel egy lövés erejéig távolsági fegyver lesz belőle, ilyenkor helyre kis villámot szórnak a csápjaink. Az ilyen hely viszonylag ritka, de cserebe annyiszor tölthetjük fel magunkat, ahányszor csak szeretnénk.

Feladatunk a pályakon elszórt, szakaszokénti hat darab szarkatojás összegyűjtése, pontosabban szétloccsantása lesz. Az izgó-mozgó tojásokra csak simán rá kell ugrani. A későbbiekben előfordulhat, hogy a ronda, tolatlan fióka éppen kikel a tojásból, és menekülni próbál előlünk

ilyenkor a megoldás a dupla ugrás, ezzel kell utolérnunk, utána lazán megsokkoljuk, és amíg kaban ul a földön, szökkenünk a hegybe. Amennyiben végeztünk velük, már meg is nyílik a következő szakasz. Bonusként minden egyes szakaszon száz szentjánosbogarat is összeszedhetünk, de egyrészt ennek teljesítése nem kötelező, másrészt elég nehéz feladat is.

A négy világ 18 pályáján ugyanis nem fogunk csak úgy, hipp-hopp atugrándozni. Amit csak el lehet képzelni ebben a műfajban, az mind kicsiny tücskünk életére tör. Az ellenfeleink bogarak, méhek, csigák, hűsévő virágok, a későbbiekben pedig fűrőfejek, fűrészek, netán lézersugarak – de van néhány furcsa kezűdmény is (tuzet fűző halloween-tökfej, mexikói sombrero viselő kaktusz, vagy egy lila színű amőba). Mindezt tetézi, hogy ugyebár sem repülni, sem úszni nem tudunk, így ha szakadekba vagy vízbe esünk, azonnal meghalunk. A Frogger-féle ugráló platformjátékok hagyományaihoz híven bőven előfordulnak mozgó, illetve időszakosan eltűnő pályaelemek is. Olyan is lesz, amelyre időnként nem lephetünk rá, mert epp egy szikla zuhan oda, vagy egy kalapács sújt rá. Ezekből és abból, hogy az ellenfelek nagy többsége mindig egy bizonyos pályaszakaszra jár be (illetve teríti be azt valamiféle ránk nézve halálos felhővel), már adott is a játékmenet kulcsszava: a pontos időzítés. Alaposan meg kell figyelni egy biztonságos mezőről az egész előttünk álló szakaszt, majd a tervezett útvonalunkat pontosan kivitelezve kell továbbbszökdecseknünk. Aki türelmetlen és kapkod,

hamar elhalálozik. Szokas szerint rejtett területek is akadnak, ezeken általában nem pajzshoz (kis bukó kerül a fejünkre), vagy plusz élethez lehet jutni, illetve néhány szentjánosbogár is itt rejtkezik. Sőt le a kalappal a pályatervezők előtt, néhol még némi (ha nem is túl nagy) logikai készség is elkel a kapcsolók, tukrók állítgatásánál.

A játék ennyi – és semmivel sem több. Igaz, más nem is nagyon kell. az évtizedek óta bevált játékmenet – főleg a kis turbózással – még ma, az új konzolokon is szórakoztató (a három verzió teljesen egyforma). Egyszerűsége ellenére nagyszerű, és amikor már ötödyször esünk le ugyanott, az ilyenkor szokásos anyázás mellett már csak azért is túl akarunk jutni a pályán. Kicsit lehetne azért hosszabb a játék sztori módja (az arcade mód pusztán annyi, hogy időre játszunk a pályákat), talán ezt ellensúlyozandó még a multiplayer játékra is megvan a lehetőségünk. Amibe bele lehet kötni az egyedül a kivitelezés – a szépen izzó fényeffekteken kívül minden tekintetben átlagos a játék. Az ellenfelek és a pályák grafikai megjelenítése noha színpompás, mégis túlságosan egyszerű, és ez a jelző ugyanúgy igaz a zenére és a hanghatásokra is. Egy vasárnap délutánt persze kellemesen el lehet a Zapperrel tölteni, de azt erősen kétkéim, hogy ennél többet jelentene barkinek is.

Kozi
kozi@ipma.hu

MELLETE

- A Frogger ősi stílusa új köntösben
- Néhol még gondolkodni is kell!
- Ötletes pályák

TELLE

- Szinte csak a fényeffekteket látványosak
- Nem valami hosszú távú szórakozás
- Valaki lenyúlta a kattogtatót!

PEREPUTTY

- Frogger Beyond
Konami
- Zapper
Konami
- Frogger – The Great Quest
Konami

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	67
HANG	65
SZAVATOSSÁG	67

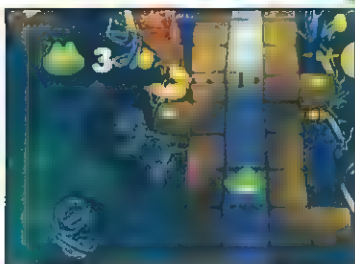
ÍTÉLET

68

4-4 játékos NTSC WWW.ONEWICKEDCRICKET.COM



➤ Frogger mindig megtalálja a kikapukat



■ Egy béka, aki húsz éve nem tanult meg úszni...

FROGGER BEYOND

TÍPUS **KIADÓ** FEJLESZTŐ **MEGJELENÉS** **NTSC** **PAL**

1 981-et írtunk (Pac-Man is ekkortájt született), amikor a Konami először világhódító útjára engedte egy kis zöld kétlábú izgalmas életét feldolgozó Froggert. A "játék" mindösszesen egyetlen képernyőből állt: békánkkal egy forgalmas uttesten, majd egy folyón kellett átkelnünk. A sikeres átjutásban leginkább a játéktér masina joystickje akadályozott meg minket, ami általában iszonyatosan szét volt játszva, és szegény Frogger pont nem akkor és nem arra ugrott, amikor és ahova azt mi szeretnénk volna. Persze mindig volt pár "bélás" (rég: kétforintos) a zsebünkben egy-egy új játékhoz.

A Konami nem sokat pinhentette a "békás ötletet". Az idők folyamán gyakorlatilag minden létező játékmáshoz készült valamilyen Frogger-játék, a 8-bites konzoloktól kezdve PSX-re, DC-re és az összes Gameboy gépre is, a legújabb rész pedig párhuzamosan készült PS2-re, GameCube-ra és Xboxra. A kor szellemének és a vásárlók elvárásainak megpróbálva megfelelni az összes eddigi rész ötletét beletették, és még meg is fejtelték a játéktípusról totálisan eltérő részekkel. Ez lett a Frogger Beyond.

A játék története maga az egyszerűség diadala. Frogger és öreg barátja, Lumpy

epp délutáni sziesztájukat töltik a Szentjánosbogár (Firefly) Mocsár kellős közepén. Beszélgetésük témája Frogger holnap esedékes születésnapja, mikor is meg kell majd jelennie a Nagy Békatanács színe előtt, és nagykorúságát bizonyítóan teljesítenie kell a Tanács által kijelölt próbákat. Ez pedig nem lesz egyszerű feladat, éppen ezért kell Frogger segítségére sietnünk.

A játékban tehát Frogger irányítása lesz a feladatunk. A szokásos ugrabugra mellett különféle dolgokat kell gyűjtenünk és ép bőrrel kell eljutnunk a pálya kijáratáig. Froggert a keresztkombbal tudjuk irányítani. Aki próbálta már beleképzelni magát egy szuperbéka szerepébe (és az apolok hagyaték kibontakozni benne ezt a gondolatot), az úgy kábé már tudja is, hogy Frogger milyen mozgásképtelenségű: tudunk vele egy helyben forogni, aztán persze ugrálni, akár dupla távolságra is, ha az adott pálya két szakasza közötti folytonossági hiány úgy kívánja, de használhatjuk az ellenfelek átugrására is. Frogger nyelvével löhetjük ki, amivel a pályakon itt-ott előforduló legyeket tudjuk bekebelezni, a helyben történő magasugrassal pedig a függőleges felhalmozott pénzürméket vadászhatjuk le. Békáknak vannak speciális képességei is, szám szerint

három féle: az elsőt az ugrálási sebességünket tudjuk felgyorsítani pár másodpercre, a másodikkal rövid ideig mindenevőkké válhatunk (a nyelvünkkel minden ellenfelet elkaphatunk), a harmadikkal pedig kis időre sérthetetlenek lehetünk. A teljesített pályák végén lehetőségünk van a begyűjtött érmék elherdálására: speciális képességeket és plusz életet vásárolhatunk belőlük.

A Frogger-hagyományokat követve, ellenfeleink betanított robotként viselkednek. Mindegyiküknek megvan a maga pontosan letárolt mozgási útvonal, így csak a megfelelő pillanatot kell kivárnunk a biztonságos továbbhaladáshoz. Nem árt tudni azt sem, hogy az ellenfeleink sohasem keresztezik egymás útvonalát, és azokon a mezőkön, ahol valamiféle felvehető dolog van (pl. pénz-érme), sohasem érhetnek hozzánk.

A játék találsa meglepően igenyesre sikerült. A megjelenés a roppant "bonyolult" stílushoz mérten kitűnő, és a nyolc különböző világ grafikai és színes elkülönül egymástól. Mindemellett részletes texturák és szép fenyeffektek kenyeztetik a játékost, közönhetően a Renderware grafikus motornak. A pályák feleltése ötletes, és a játékmenetbe is becsémpészték egy-két extrát (fatörzseken csúszkálás, csilléban ralizás,

úrkaland). Külön kiemelném az átvezető animációkat, melyek minősége a játékhoz mérten egészen döbbenetes. A fotorealistikus háttér előtt beszélgető, rajzfilmszerűen plasztikus szereplők egészen megfogtak. A hangszekció hozza a várt színvonalat: a játékhoz remekül illő muzsika és jópofa hanghatások szólnak a hangszórókból. Mondjuk semmi extra (amiket azért nem hiányolok, mert fogalmam sincs, milyen extrát lehetne egy Froggerbe tenni) – pont annyi, amennyi egy ilyen kategóriájú játékhoz kell.

A Frogger Beyond hibáit elég könnyű felsorolni. Az egyetlen kellemetlenség a rögzített kameranezetből adódik, amit egyébként egy minimális mozgathatósággal beépítésével kiküszöbölhettek volna. Sok esetben ugyanis úgy áll be a kamera, hogy nem látjuk pontosan, Frogger hova is fog ugrani, azaz ennek folyománya az esetek nagy részében –1 élet. A játék nehezéget nem állítom be hibának, hiszen egyaránt vannak túrelmetlenebb és költődegetű emberek is. Kimondottan aranyos kis játék, egyszerű játékmenete minimális gondolkodást igényel, de azért a világhírű őshöz hasonlóan kellő kihívást jelent minden korosztály számára.

Sakma
sakman@ipma.hu

MELLETTÉ

- Pofás grafika
- Szép átvezető animok
- Nem ömlik benne a vér...

ELLÉNE

- Nem árt hozzá némi TÚRELEM
- Rögzített kameranezet
- Miért is nem tud úszni egy béka?

PEREPUTTY

- Zapper
- Infogrames
- Frogger: The Great Quest
- Konami

1 játékos

NTSC

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	82
HANG	80
SZAVATOSSÁG	70

WWW.KONAMI.COM

ÍTÉLET

75



Hiába szórakozol, ugysem engediek előre!

■ Ingoványos terepre tévedt terepjárók

4X4 EVOLUTION 2

TÍPUS: ADVENTURE/SPORT KIADÓ: FANTASY ENTERTAINMENT FEJLESZTŐ: TERMINAL REALITY MEGJELENÉS: 2001. MÁJUS 19. PÁR

A 4x4 Evolution első része 2001 áprilisában jött ki PS2-re, de egyáltalán nem voltunk tőle elragadtatva. Az addig még nagyon rendben is lett volna, hogy a műfaj megszálloítottait 70 licenccelt terepjáró várta, és szinte mindenféle terepviszonyok közt versenyezhetünk a Grand Canyontól az Alpokig – de ezenkívül aztán szinte semmilyen vonatkozásában nem felelt meg az elvárásoknak. A grafika csúnya volt, a játszhatósága pedig kritikan aluli a sohasem hibázó ellenfelek és a pocskék irányítás miatt. Összintem reméltük, hogy a Terminal Reality csapata tanult az előző rész hibáiból, és az annak megjelenése óta eltelt másfél év alatt kipófozta a programot, amely – lévén egy terepjáróversenyről van szó – igazi különlegesség is lehetne az autóversenyek mezőnyében.

Sajnos ismét csalódnunk kellett – de menjünk csak szép sorjában. Mindösszesen négy játékmódot találunk a főmenüben, ami már önmagában sem valami sok – főleg, ha ebből kettő teljesen használhatatlan és értelmetlen. A Free Roam módban teljesen egyedül vagyunk a pályán, a gép még az időt sem számolja. Tulajdonképpen arra szolgál, hogy kiismerjük az adott helyszínt, de mivel ezt nyugodt lélekkel megtehetjük a Quick Race-ben is, így teljes mértékben értelmét veszti. A másik nem túl hasznos időöltés Time Attackben

(ez az időlimites verseny) játszani. Itt összesen 20 kört kell megtennünk, ez viszont egy kicsit sok arra, hogy csupán a körrekordjainkat döntögessük – sem ez a mód, sem maga a teljes játék nem ilyen szórakoztató... A Quick Race-ben egyszerű versenyt futhatunk a már megnyitott pályákon és megvásárolt járművekkel.

Ezek megszerzésére karrier-módban kapjuk meg a lehetőséget. Mielőtt azonban nekiállnánk pályafutásunk egyengetésének, mindenképpen változtassuk meg a gombkiosztást, mert az alapbeállítás nagyon rossz – a két analóg karra való alapkalibrálás ugyanis elég hulye ötlet volt a készítőktől. Adott pénzüsszeggel rendelkezünk (ezt a későbbiekben versenyek megnyerésével gyarapíthatjuk), ebből először is vásárolnunk kell egy kocsit. Összesen hét gyártó mintegy 120 terepjárója közül válogathatunk, melyek közt a Mitsubishi, a Toyota, a G.M.C., a Dodge, a Jeep, a Nissan és a Chevrolet képviselteti magát, néhány egészen új modellel is. Miután körültekintően megváltunk kezdő pénzmagunktól, a garázsba kerülünk, ahol újonnan vásárolt gépünkön elvégezhetjük a különböző finombeállításokat (pl. kikapcsolhatjuk a differenciálarat és a négykerék-meghajtást). Ha eképpen már sikeresen tönkretettük a nemrég még működő járgányt, nekivághatunk magának a versenyeknek. Választhatunk a



Ha Egyiptom tényleg így nézne ki, tül nem lenne turistaparadicsom...



normal futamok (Racing), illetve különféle küldetések (Mission) közt. Az előbbinél az ellenfelek legyőzésén kívül az nehezíti a versenyzést, hogy kötelezően keresztül kell haladnunk a kijelölt ellenőrzési pontokon (illetve bizonyos helyeken meg a – szegényes – civil forgalom is belekontarkodhat a futamba). A végső helyezés függvényében némi pénz úti markunkat, ebből vásárolhatunk magunknak egyre jobb és erősebb masinákat, és ily módon aktívalódnak az újabb pályaszakaszok is, melyeket ezután a Quick Race-ben bármikor választhatunk.

A Missions opciót választva sokféle, de nem túlságosan érdekesítő küldetést kapunk (ősszatok maradványainak felkutatása, egy elhagyatott falu megkeresése a völgyben stb.) – de ha kell a lövé (és kell), akkor ezeket is kénytelenek vagyunk teljesíteni. Bizonyára már eddig is kiderült, hogy nem eszem hanyatt a programtól. Talán a képekből is látszik, hogy bizony nem ez a játék fogja megnyerni az év grafikája címet. Az egybemosott, nehol elkepesztően egyszerű és kisfelbontású texturák olyan hatást keltenek, mintha csak egy PS-játékkal játszana az ember. A környezet vegtelenül egyszerű, de meg ezt is a szemünk előtt, csigalassú sebességgel pakolja ki a képernyőre a grafikus motor. Ehhez vegyük hozzá a sokszor idegesítően remegő képet és a borzasztóan ocsmány,

fakó színeket. A visszajátzásoknál pedig jól érzékelhető, hogy maguk a járművek sem útik meg sajnos még az átlagos szintet sem. Ráadásul a gépcsodák torhetetlenek. A koszoslódáson kívül az egyvilágon semmi sem utal arra, hogy ezek a jóságok bizony komoly igénybevétele hatása alatt lennének. A gyatra motorhangok közel sem idézik a valóságot. Ilyen ronda hangja maximum egy Zetornak van, nem pedig egy több tízezer dolláros terepjárónak (de legalább Dolby Surroundban szól, ha ez valakit érdekel...). Sajnos az irányítás még mindig nem mondható ionak. A szükséges apró, finom mozdulatokat szinte lehetetlen kivitelezni, így hamar beleszállunk valamibe. A mesterséges intelligenciáról annyit, hogy ellenfeleinket simán utolérjük, de ha már rajtuk vagyunk és ugymond veszélyt jelentenek a pozíciójukra, akkor furcsa módon a lovak közé csapnak és egyből kielezett lesz a verseny. Nem rossz ötlet, ha egy kihívást jelentő játékban van valamilyen hasonló handicap mód – de ez ennel a játékban mindket irányban túl van a "korrekt" határon. Az összehas az így kritikan aluli, de mit lehet tenni? Egyet biztosan: a játékot lehetőség szerint elkerülni.

Z.G.
corgan@freemail.hu

MELLETT	PEREPUTTY	ÖSSZETEVŐK	ÍTÉLET						
<ul style="list-style-type: none">■ Rengeteg kipróbálható terepjáró■ Sok helyszín■ Elvélve néhány érdekes feladat	<ul style="list-style-type: none">■ ATV Quad Power Racing 2 Acclaim■ Smuggler's Run 2 Rockstar■ 4x4 Evolution 2 Take 2	<table><tr><td>GRAFIKA</td><td>42</td></tr><tr><td>HANG</td><td>52</td></tr><tr><td>SZAVATOSSÁG</td><td>55</td></tr></table>	GRAFIKA	42	HANG	52	SZAVATOSSÁG	55	45
GRAFIKA	42								
HANG	52								
SZAVATOSSÁG	55								
<p>ELLENE</p> <ul style="list-style-type: none">■ Borzalmas grafika és irányítás■ Ami a hangszóróból kijön■ Életszerűtlen ütközések	2 játékos	WWW.4X4EVOLUTION.COM							



Az a bizonyos jól irányzott mesés vesés

■ Rúgjuk be a motort, rúgjuk le a motorosokat!

ATV QUAD POWER RACING 2

TÍPUS EXTREME ADVENTURE KIADÓ ACCLAIM FEJLESZTŐ CLIMAX MEGJELENÉS 2003 MÁJUS NTSC 2003.02.28. PAL

Éppen a múlt hónapban mutattunk be egy egészen jól sikerült, Sony által kiadott ATV-játékot, és még szinte le sem tettük a kontrollert, máris megjött az új trunkövetelő az Acclaim PlayStation 2000-ben megjelent homokfutós programjának folytatása személyében. Az előd finoman szólva sem számított nagyágyúnak, de mi azért adtunk egy lehetőséget a második résznek, hogy immáron tiszta lappal induljon az új konzolon – és egyáltalán nem bántuk meg!

A hangulatos bevezető film után (mely egyébként a valódi futamokból felvett anyagból lett összeválogatva) első pillantásra felülhet, hogy rengeteg játékmód közül valogathatunk. A bőség zavarában eleinte azt sem tudjuk, hogy melyiket válasszuk a nyolc közül (ez ugyebár jóval több, mint a riválisnál). Első nekifutásra mindenképpen az ATV Academy ajánlható, ami tulajdonképpen egy oktató-mód, itt ugyanis nagyszerűen elsajátíthatjuk a motorizált szerek irányítását, illetve az ugratón bemutatathatunk néhány egyszerűbb trükköt is. A Time Trial (idő elleni verseny), a Multiplayer (többjátékos-mód) és a Single Race (tét nélküli megmérettetés, de

már itt behozható némi extra) már alapvető játékmódoznak számítanak. Ezeken kívül helyet kapott még az Arcade, melyben 15 versenyt kell végignyomnunk, a Freestyle alatt időre kell extrém trükköket bemutatnunk (arany-, ezüst-, ill. bronzérmekkel díjazza a mutatványainkat), majd a Challenge-mód, ahol is különböző feladatok elvégzése lesz a cél (pl. szalamoszás, két keréken való haladás vagy akár egy 60 méteres ugratás végrehajtása).

Az igazi és komoly versengés azonban csak a Career kiválasztása után kezdődik el. Fontos, hogy itt szinte teljesen a nulláról indulunk: mind képességeink, mind járműveink erősen a "futottak még" kategóriába sorolhatók, így amennyiben egy versenysorozatra szeretnénk benevezni, rögtön láthatjuk, hogy per pillanat csak az amatőr osztályokban indulhatunk. Persze miután sikerrel vettük ezt a szintet, lehetőségünk nyílik a profik, a későbbiekben pedig a szupersztárok kategóriájában is harcba indulni a győzelemért. A versenyzés kritériumai a következők: elsősorban a lehető legjobb helyen kell célba érni, viszont ez még nem elég, ugyanis nem csak ezért jár pont, hanem a legjobb trükk, illetve a

legnagyobb ugrás kivitelezéséért is. Könnyen előfordulhat, hogy elsőnek futottunk be, de például a második helyezett jól trükközött, ezért összpontszámával megelőzt minket. A versenysorozat végén akkor léphetünk tovább, ha mi gyűjtöttuk össze a legtöbb pontot (ha ez nem jön össze, kezdhetjük elől a bajnokságot). Szerencsés esetben sikerül, ha nem, az sem egy nagy tragédia, ugyanis ennek ellenére képességeink folyamatosan fejlődnek, és újabb járműveket nyertünk, illetve új pályákat nyitottunk meg.

Mindenképpen megemlítendő az a kuriózum, hogy a győzelem érdekében bevethetjük szunnyadó (?) agresszivitásunkat, és laza mozdulattal lerugdoshatjuk ellenfeleinket a gepukról. Sőt, be is KELL vetnünk – ez már csak azért is hasznos húzás, mert ilyenkor jutunk nitróhoz, amelyet használva nagyobb lehet ugratni, ezáltal pedig ugyebár több pontot kapunk vélegsámlásnál. A trükközés szintén ugyanilyen fontos eleme a játéknak: minél extrémebb mutatványt produkálunk, annál több pontot zsebelhetünk be. Emberünk hajmeresztő dolgokra képes: kézen állhat a kormányon, elengedheti azt a levegőben, és így tovább. Rengeteg trükköt csálhatunk elő,

amiket egyébként – az SSX-hez hasonlóan – a Trick Bookban meg is nézhetünk.

A játék kivitelezésére nem lehet panasz. A grafika tekintetében mind a pályadesign, mind a járművek nagyon jól sikerültek. Ezen a téren egyedül negatívumként talán a vízfektet lehetne kiemelni, mert sajnos sem maga a víz, sem annak fröcskolése nem lett valami szép. A tükröződések és az árnyékok viszont nagyon jól sikerültek. Az irányítással sincsen semmi gond, egyszerű és eltalált – no persze a bemutatandó trükkök elsajátításához azért elkél némi gyakorlás, de így legalább megmarad a kihívás élménye. Sajnos azonban a checkpointokon kötelező jelleggel mindig át kell hajtunk, így levágásokat vagy rövidítéseket egyáltalán nem használhatunk. A motorhangok és a kipufogó durrogása teljesen élethűnek hangzik, bár a versenyek közben hallható zenék nem túl eredetiek. Kisebb hibái ellenére nyugodtan kijelenthetjük, hogy ATV Quad Power Racing 2-ben talán az eddigi legjobb homokfutós játékot tisztelhetjük.

Z.G.
corgan@freemail.hu

MELLETTÉ

- Nagyszerű kivitelezés
- Rengeteg trükköt lehet megtanulni
- Sok játékmód

ELLENÉ

- Lehetne egy kicsit több mozgásterünk
- A vízfektet pocskék
- A freestyle-versenyeknél magasra tették a lécet

PEREPUTTY

- ATV Quad Power Racing 2
Acclaim
- Freestyle
Electronic Arts
- ATV Offroad Fury 2
SCEA

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	85
HANG	74
SZAVATOSSÁG	80

ÍTÉLET

82

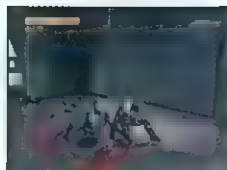
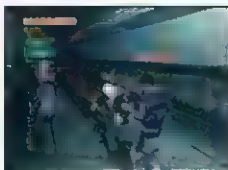
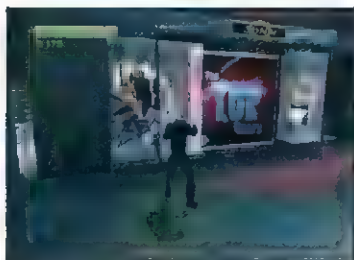
1-4 játékos

NTSC

WWW.ACCLAIM.COM



➤ Ejnye-bejnye, kicsi vandál, azt nem szabad!



■ Többségi vélemény: ez bukás!

MINORITY REPORT

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ ACTIVISION FEJLESZTŐ TREYARCH MEGJELENÉS 2002.11.29. NTSC PAL

Atavalyi év egyik legnagyobb film-meglepetése számomra a Minority Report volt, Spielberg apótól valahogy nem egészen ezt várta az ember (bár már a Ryan közlegény után is kezdünk gyanítani, hogy esetleg több rendező is fut ezen a néven). Természetesnek tűnt, hogy elkészüljön egy játékverzió, elvégre a film tele van látványos akciójelenetekkel, ráadásul rengeteg sci-fi kútyuval. Igaz, a mozibemutatóról sikerült lekérni, de a DVD (amerikai) megjelenésének idejére csak sikerült a boltok polcra küldeni a játékot.

Aki olvasta az eredeti Különvélemény novellát (nemrég újra megjelent egy Philip K. Dick-kötetben) bizonyára tudja, hogy a filmben tulajdonképpen csak a háttérvilágot, illetve a főszereplő nevét tették át, maga a cselekmény teljesen másképp zajlik. Számomra kicsit meglepő volt, hogy a játékvaltozattal hasonló a helyzet; a helyszínek ismerősek lesznek, de a történet teljesen átalakult. 2054-ben járunk, amikor három különleges látoknak, a pre-cogoknak köszönhetően a gyilkosságokat előre meg lehet jósolni, és ezuttal akadályozni is. Hősünk, John Anderton a Prekrimennek, ennek a bűnmegelőző szervezetnek egy magas rangú vezetője, ám kivételes helyzete azonnal véget ér, amint a pre-cogok jelzik, hogy ő fog elkövetni egy gyilkosságot. Eddig ugye a filmmel párhuzamosan haladtunk, innentől azonban minden megváltozik. Persze ki kell derítenünk, hogy kit és miért "akarunk" megoltni, de ehhez sokkal laposabb, egyúttal

sokkal akciódúsabb útvonalat kell bejárunk. A filmnek pont az volt az egyik legnagyobb erőnye, hogy el lehetett rajta gondolkodni – a játékvaltozatban azonban ezt a vonást nem nagyon fogjuk megtalálni.

A legnagyobb problémám rögtön az volt, hogy noha a pre-cogoknak köszönhetően már hat éve nem volt gyilkosság a városban, a mi válaszkérdésünknek köszönhetően több ezren fognak elhullani. Ráadásul csak a munkájukat végző kollégákat, biztonsági őreket – tehát az ügyünkhöz képest kivülállókat – fogunk felhőkarcolókból kidobni, shotgunnal kivégezni. Innentől kezdve tulajdonképpen el lehet felejteni, hogy ez a játék a film alapján készült. Egyedül néhány fegyver, valamint a Prekrimen központ épülete hű Spielberg művéhez. Még a mi Andertonunk sem hasonlít Tom Cruise-ra, mert ő nem járult hozzá ehhez – helyette egy őszülő, magas figurát kell vezetgetnünk.

A játékmenet a régi játéktérmi bunyós programokra emlékeztet: itt is viszonylag rövid pályákon kell átmasírozni, amit az nehezít, hogy minden lépésünk után párán a nyakunkba esnek. Itt is vannak különböző felvehető cuccok (gyógyítás, löfegyverek, pénz), illetve rejtett helyek, ahol rengeteg táp vár ránk. Ellenfeleinket az esetek nagy részében pusztá kézzel (és főleg lábbal) kell jobb belátásra térítenünk, ehhez a játék a Spider-manhez hasonló hármas kombókat használ – ami persze abszolút nem véletlen, hiszen ugyanaz a csapat (és engine) áll a két

program mögött. A kombók között ugyan vannak egész látványosak, de nincs rájuk szükség, mert sunyin küzdve szinte mindenkét sérelés nélkül győzhetünk le. Ehhez a becsúszásra lesz szükségünk: ezzel könnyedén leverhetjük lábukról az ellenfeleinket, és ilyenkor már csak a fekvő ellenfél bakancsos mogorószása van hátra. Ha többen rontanak ránk, akkor addig csúszkálunk, amíg mar csak egyvalaki marad életben – így még a nagyobb bandák is hamar kifizethetőek. Sztén hasznos mozdulat az ellenfelek meg-ragadása, így ugyanis el tudjuk őket hajítani. Ezzel egyrészt leverhetjük a lábukról a többi agresszív figurát, másrészt végleg megszabadulhatunk tőlük, ha a mélybe vetjük őket (pl. kidobjuk egy felhőkarcoló ablakán). Néhány pályán lehetőségünk lesz a filmben is látott jet-pack használatára, de ez nem valami kíváncsatos dolog, ugyanis ilyenkor az amúgy is bizonytalan kamerarendszer egészen megvadul, és szinte teljesen irányíthatatlanná teszi a játékot.

A pályákon található pénzből különböző cuccokat vásárolhatunk, ráadásul bármikor, tehát akár két prekrimen ügynök leverése közben is kiugorhatunk a "feketepiacra", és vehetünk pár töltényt, vagy pár másodpercig ható sértetelenséget. A fegyvervásárlás párszor jól fog jönni, mert amúgy nagyon kevés tölteny található a pályákon, és a robotok ellen csak így tudunk harcolni (ellenük nem működik az említett "becsúszós-es-atdobom-őket-akorlátot" taktika).

A játék grafikája a gyengébbek közé tartozik, ráadásul elég sokszor lelassul (például azon a pályán, ahol a vandálokat kell lecsapnunk). A karakterek kevés poligonból állnak, ráadásul nagyon szögletesen és embertelenül mozognak – a szomorú, hogy még saját hősünk is, pedig legalább őt leanimálhatták volna rendesen! Igaz, van néhány jól sikerült effekt (a hangpuska, a jet-pack lángja, és az uvegtörés), amik feldobják a játékot – ezeket viszont túl sokszor alkalmazzák, ami azzal jár, hogy néhány pálya után már végképp elveszik minden varázsuk. A fejlesztők buszkén hangoztatták, hogy fejlett fizikai motort, ún. "rongyababafizikát" használnak a harcokban. Sajnos ez túlzottan is igaz, ugyanis az eldobott/leutott ellenfelek úgy viselkednek, mintha pár kilónyi plüssből lennének: az még csak hagyján, hogy akár húsz méterre is elhajíthatjuk őket, de minden tagjuk úgy mozog, mintha nem lennének csontjait. Ez igencsak nevetséges, és gyanítom, hogy nem ez volt a cél...

Sajnos a Minority Report tovább szaporítja a borzalmasan gyenge filmátratók sorát (megjelent GC-re és Xboxra is, pixelre ugyanilyen). Az eredeti filozófiáját messzire hajlítva egy mézarszékét kapunk. Mindehhez jön, hogy a játék unalmas és nehézkesen irányítható, ráadásul a 40 pálya többségén pár perc alatt át lehet jutni. Az egész élvezetes Pókember után a Treyarch alaposan melléfogott...

Grath
grath@mail.datanet.hu

MELLETE

- Néhány tényleg nagyon szép effekt
- A főellenfelekkel legyőzésük után bármikor megküzdehetünk

ELLENE

- Rengeteget tölt
- A kamera a szokásosnál is gyengébb
- Semmi köze a film szellemiségéhez

PEREPUTTY

- LotR: The Two Towers
Electronic Arts
- Spider-Man
Activision
- Minority Report
Activision

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	67
HANG	74
SZAVATOSSÁG	59

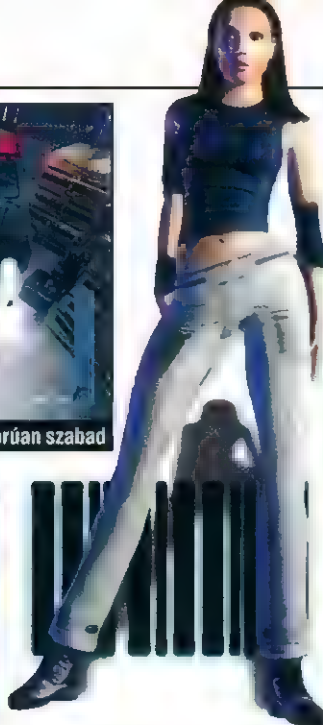
ÍTÉLET

67

1 játékos NTSC [HTTP://MRGAME.ACTIVISION.COM](http://MRGAME.ACTIVISION.COM)



7 A rendőrségi vagyon rongálása szigorúan szabad



7 Most pedig leszámolok a teletávközléssel

■ Az angyal csak a sötétebbeknek való...

DARKANGEL

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ FEJLESZTŐ MEGJELENÉS 2002.11.22 NTSC 2003.02.21. PAL

A James Cameron's Dark Angel – mely a hasonló nevű filmsorozat alapján készült – a közeljövő poszt-apokaliptikus Amerikájában, Seattle városában játszódik. Hősnőnk, Max egy katonai jellegű kutatásokkal foglalkozó cég laboratóriumából szökik meg, ahol éppen a tökéletes katona kifejlesztésén munkálkodtak, és ezért a kísérleti alanyokon – Maxen és társain – genetikai módosításokat hajtottak végre. Maxet macskafélék génjeivel turbózták fel, ennek következtében emberfeletti gyorsaságra és ügyességre tett szert. Ám a laborból való elmenekülésével megpróbáltatásai még nem értek véget: ha meg akarja őrizni szabadságát, tovább kell kuzdenie a begyűjtésén munkálkodó cég ellen.

Tehát harcolnunk kell, még hozzá nem is keveset. Segítségünk is akad azonban Logan személyében, akivel állandó rádiókapcsolatban állunk, és aki minden pálya elején tájékoztat a teljesítendő feladatokról, sőt néha egy-egy akció közben is kaphatunk tőle hasznos tanácsokat. Szerencsére a genetikai módosításoknak köszönhetően Max igencsak alkalmas arra, hogy megvédje magát, és akár pusztán kézzel is elintézzon egy kisebb hadsereget. Használhatunk ütéseket, rúgásokat és dobásokat, melyekből – némi kísérletezés után – többféle kombót is össze tudunk hozni (összesen több mint ötven fajta mozgásmintát tudunk előhozni). Használhatjuk Max rage-kepeségét is, melynek segítségével még erősebb támadásokat hajthatunk végre, és a földre került ellenfél sincs biztonságban tőlünk, mert a nemes utcai harcok mintájára további rúgásokkal és ütésekkel kedvesked-

hetünk neki. A mozgások meglehetősen látványosak: a falra való felugrás egy szaltóval kombinálva epp olyan, mintha egy Jackie Chan-filmből ollozták volna ki, a belassulós ugrás pedig erősen emlékeztet a Mátrix látványvilágára. Ráadásul a környezet is némi képp interaktív, utásunktól a kuka teteje nagy csattanással csapódik le, kedvünkre rugdalhatjuk szét a papírdobozokat és az üvegszilánkok lassított felvételiént zaporoznak szerteszét, ha sikerül ellenfelünket egy jól eltalált rugással utközéssel pályára állítani egy ablakkal. Max macskaugrasságát felhasználhatjuk arra is, hogy lopózkodva közelítsük meg az őrköt, majd egy amolyan „solósnake-es” mozdulattal nyakukat szegjük. Különböző tárgyak használatára is lehetőségünk nyílik. Ezek egy része fegyver, mint a stealth gun és a tonfa, vannak azonban az adott pályán történő továbbjutáshoz szükséges tárgyak is (öngyújtó, plasztikbomba stb.). Végül vannak olyan cuccok, melyek jelentősen megkönnyítik a dolgunk – ilyen például az egészségügyi csomag és walkie-talkie.

A játék nagy részét mégiscsak azzal fogjuk tölteni, hogy az egyre nagyobb számban felbukkanó és egyre keményebb ellenfeleket fogunk laposra verni. A játékban előrehaladva visszasírjuk majd a két-három gumibotos rendőrről való küzdelmet – főleg mikor már ugyanennyi kigyűrt jampeccel és géppisztolyos katonával kell egyszerre megküzdenünk. Ekkor már játék elején felhalmozott egészségügyi csomagok is igen gyorsan kezdenek fogyni, épp ezért mindig próbáljuk csökkenteni a tömegbunyó lehetséges részve-

vőinek számát: egy-egy elropanó csigolya, vagy egy lövés a stealth gunból jelentősen megkönnyítheti a dolgunkat. Főleg akkor, ha felfedezésünk riadót vált ki, és az őrköt egy adott időn belül kell semlegesítenünk – nos ilyenkor egyáltalán nem mindegy, hogy hat vagy csak három-négy őrt kell leküzdenünk. Természetesen pályavégi főellenfelekkel is találkozni fogunk – míg ezekhez érünk, gyakoroljuk bőszen a kombókat, itt szükségünk lesz rájuk, mert bossfightnál semmilyen tárgyat (még gyógyítást sem!) használhatunk.

Grafikailag a James Cameron's Dark Angel a „rendben van, de semmi különös” kategóriát erősíti. Bár a karaktermodellek nem túl részletesek, a mozgások azonban jól kidolgozottak, és eleinte a spéci mozgások is kicsálnak az emberből egy-két elismerő hümmögést. A hanghatások terén sincs semmi különösebb probléma, ráadásul a hiteleskedő kedvéért a filmsorozatban Maxet alakító Jessica Alba adta a hangját a játékbeli hasonmásának is.

Némi játék után azonban nyilvánvalóvá vált, hogy a belepakolt extrák ellenére a James Cameron's Dark Angel nem más, mint a régi beat 'em-up játékok – mint a Double Dragon és a Fighting Force-játékok – grafikailag felturbóztott, egyenesen agi leszámazottja. Persze, van sztori meg használható tárgyak és

némi egyéb lopakodós körítés, ám maga a játékmenet nagy része még mindig abból áll, hogy belépünk egy helyszínre és onnan addig nem fogunk továbbmenni, míg ott minden ellenfelet laposra nem vertünk. A készítők nem igazán törték magukat, hogy a játék előrehaladtával kissé változatosabbá tegyék ezt a meglehetősen egyszerű játékmenetet. A tárgyhazsárlat, a lopakodás és az alkalmankénti bossfightok sem képesek egy idő után ébren tartani a játékosban az érdeklődés pisllakoló gyertyalángját. Érdekes koncepció megjelentetni egy játékot, amely egy megszűntetett tv-sorozat alapján készült (a sorozat 2000-től 2002-ig két szériát élt meg a Foxon, 42 részzel, és a főszereplő Jessica Alba az indulás évében az Év Feltörekvő Tehetsége címet is elnyerte), a játék fejlesztése közben ugyanis a sorozatot törölték. Talán éppen ez vezetett oda, hogy a játékmenet ilyen kidolgozatlan maradjon. Mindenesetre ezzel a kissé cyberpunkos beütésű háttérstoriával össze lehetett volna hozni valami érdekesebbet is – ez viszont így elég gyengére sikeredett.

Draco
draco@chello.hu



MELLETE

- Változatos harcrendszer
- Kitűnő hangulat
- Pontosan a kellő mértékű kihívás

ELLENÉ

- Nem igényel túl sok gondolkodást
- Lineáris játékmenet és pályák
- Apróbb technikai problémák

PEREPUTTY

- Devil May Cry
Capcom
- James Cameron's Dark Angel
Sierra
- Eve of Extinction
Eidos

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	77
HANG	75
SZAVATOSSÁG	55

ÍTÉLET

65

1 játékos, 16 bites, NTSC, WWW.DARKANGEL.SIERRA.COM



➤ KARR ellen megengedhetünk magunknak egy kis csalást



➤ Azért ez egy kicsit puritán, nem?



➤ Ez a trükk nem rémlik a sorozatból



A nyolcvanas évek színvonala

KNIGHT RIDER

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ/FEJLESZTŐ DAVILEX MEGJELENÉS 2002.11.27. PAL

Szörös melkas, feszes farmer, pimasz stílus, és AZ a vadító pillantas. Hát persze, a nyolcvanas évek sztárjáról, a német pop egyik legnagyobb csillagáról, David Hasselhoffról van szó! Mielőtt Pamela oldalán nekifogott volna a floridai partok egyszemélyes megmentésének, hősünk egy Knight Rider nevezetű tévésorozattal lépett be a színeszregényiségek halhatatlanjai közé. (A szerkesztőség általános véleménye szerint jobb lett volna, ha az isteni Dávid a színészegyeniségek láthatatlanjai közé került volna – a szerk). Aki esetleg hiányolja a kepernyőről markáns arcát, feliélegezhet – idén ősszel kerül a mozikba a Super Knight Rider 3000 című filmpozs, ahol ismét megmutatja, hogy mit is tud egy igazi férfi. A sztori szerint a lefagyasztott hőst egy évezred múlva olvasztják fel, hogy ismét megmentse a világot.

Bár a sorozat szinte tálcán kínálta magát, mégsem csaptak le rá a kiadók, néhány korai (NES, C64, Atari 2600) próbálkozást leszámítva nem ulhettünk be a legendás autóbá. Ennek immár vége, mert a holland Davilex megalkotta az új évezred első Knight Rider-programját. A hatter ismerős lehet mindenkinek, aki látta a sorozatot, de a fiatalabbak (vagy szerencsésebbek) kedvéért azért összefoglalnám, hogy miről is van szó. Adott egy empátiával és emberszeretettel bősegesen megáldott milliós, bizonyos Devon Miles, aki megalkak egy dünlődöző magánszervezetet, a

FLAG-et (csak azért sem fogom az idióta rövidítéseket megmagyarázni!). Mérnökeivel – élükön a csini (?) Bonnie-val – megterveztek egy gondolkodó-beszélő, fantasztikus képesekkel felruházott szuperautót (KITT-et), majd Michael Knight (ő a mi Davidünk) személyben kacifantos módon begyűjt egy pilótát is. Innentől kezdve a duó mindent megold, a sorozat minden részében megmentik Amerikát, valamint legalább egy festettzöke biget.

A játékban minden fontos ellenfél feltűnik, például Garth Devon, főnökünk rossz útra tért fia, aki magával hozza Goliath névre hallgató kamionját, illetve KARR-t, a mi kocsink "ördögi ikertestvérét". Összesen tizenhat küldetést kell teljesítenünk, hogy megakadályozzuk Garth hatalomszerző akcióját. Ezek meglehetősen egyszerűek: általában követnünk kell valakit, vagy a scannerrel meg kell vizsgálnunk egy epuletet (sőt, néhol kombinálnak is a kettőt, ami már dupla akciónak is számíthat!). Ezek során KITT különleges képességeit kell használnunk, melyek közül a turbozás a legfontosabb. Ezzel az élénk társuló akadályokon ugrándozhatunk át, de használható arra is, hogy kicsit hamarabb érjünk oda célunkhoz (sok küldetés időre megy, egyszer versenyeznünk is kell). A történet vége felé a Knight Rider szinte platformjátékba megy át: az ugrás segítségével kell kontenerről kontenerré, házetetőről házetetőre eljutnunk. Ezek a részek roppant idegesítőek, mert kicentizve

kell beállnunk, hogy a legnagyobb lendülettel ugorhassunk, ráadásul elég a legkisebb hiba, és máris lebecskázunk a helyünkről. Mindössze néhányszor kell használni a két keréken való gurulást, amivel a szűk átjárókron juthatunk át, illetve egyszer egy pallón kell ily módon átegyensúlyoznunk. A játék végén kipróbálhatjuk a "Super Pursuit" gombot is, amivel elvileg hihetetlen sebességre kapcsolhatunk, gyakorlatilag ez legfeljebb 180 mérföld/órát jelent (KITT a tévében néha 300 fölé is gyorsult).

Az idegesítő platform-elemek miatt ugyan sokszor hosszú percekig el fogunk tóköröszni egy-egy pályán (meg kell találni, hogy melyik ládakupacról ugorhatunk tovább), de még így sem tartott két és fél óránál tovább, hogy végigvigyem a játékot. Aztán ennyi, se többjatekos-mód, se valami videó, vagy legalább egy nyamvadt galéria, vagy visszatekintés a sorozatra – csak a küldetéseket játszhatjuk újra minél magasabb pontszámért.

Mindehhez pocskék grafika jár, legnagyobb részben szinte PSX-szintű. KITT ugyan szépen fenylik, és a képfirissítés is igen szapora, de ezen felül minden más szörnyű igénytelen. A tűz, a civil autók, a tereptárgyak, a belső nézet puritánsága, mind az előző konzolgenerációt idézik. Ráadásul a pályákat is hibákkal teli módon tervezték meg, csomó helyen kizuhanhatunk, vagy átmehetünk a falakon. Mashol meg pont ellenkezőleg

lathatatlan akadályok állnak utunkat a pálya szélén: van egy hatalmas udvar, de csak a feléig mehetünk el, mert ott van az adott terület vége. Mivel KITT páncéllal van borítva, ezért nem kellett a sérülési rendszert kidolgozni, viszont ez az ellenfelekkel, sőt a civilekkel is így van – ha nekimegyünk valaminek, akkor az nem igazán úgy viselkedik, ahogy kellene, hanem elszáll a messzeségbe, mintha egy papirdoboz lett volna.

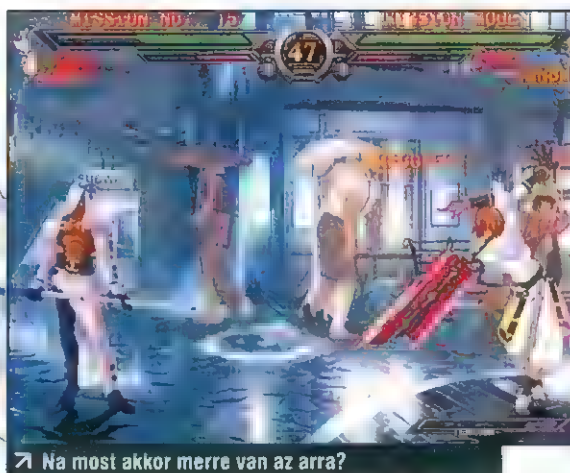
A beszedek elkészítésében nem az eredeti színészek segítettek, de legalább a jellegzetes hangokat hallhatjuk. Az ismerős főcímenél többek között techno-remixben is meghallgathatjuk – ezt meg aztán plane nem kellett volna, bár még mindig jobb, mintha Hasselhoff bácsi ragadt volna mikrofont. Bár nem vártam sokat a Knight Riderből, de mégis meglepett, hogy milyen gyenge játék lett. Idegesítő, csúnya és rövid. Nem értem például, hogy miért nem szállhatunk ki a kocsiból. Az egyik küldetésben például egy helikopter-leszállóhoz kell elkeverednünk – a sok ugrándozás helyett sokkal egyszerűbb (és élhetőbb) lenne, ha Michael kiszállna, és felgyalogolna a lépcsőn. Ráadásul KITT képességei közül jó néhány hiányzik, amelyeket simán fel lehetett volna használni – a filmekben volt füstgránátja, lángszórója és olajfolt-szórója. De nem, itt csak scannerezni kell, meg ugrándozni mint egy félhülye kenguru... Még a megszállott Hasselhoff-rajongók is tartózkodjanak tőle!

Grath
grath@mail.datanet.hu

MIÉRT	PEREPUTTY	ÖSSZETEVŐK	ÍTÉLET
<ul style="list-style-type: none"> ■ Két óra alatt végig lehet játszani ■ A játékbeli főhős nem hasonlít az igazira ■ Nem kötelező megvenni 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Wreckless ■ Activision ■ Spy Hunter ■ Midway ■ Knight Rider ■ Játékos 	<p>GRAFIKA 70</p> <p>HANG 74</p> <p>SZAVATOSSÁG 30</p>	<p>49</p>
<p>ELLENÉ</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Idegesítő és ostoba küldetések ■ A grafika évekkel múlja a mai színvonalat ■ Tele van hibákkal 			



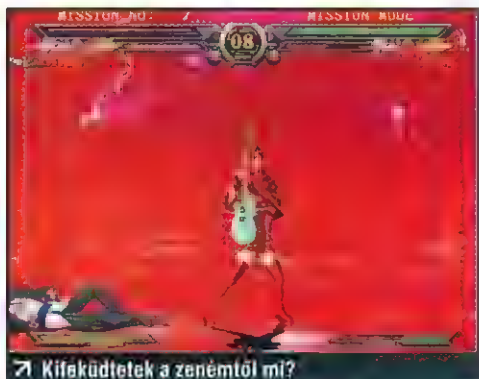
7 Újabb bónusz: most már tudom visel-e bugyit ez a kis kócos...



7 Na most akkor merre van az arra?



7 Hé! Lángszórával nem ér!



7 Kifakúdtetek a zenémtől mi?



7 ...füled érjen bokáig!

■ A 2D még mindig keményen állja a sarat

GUILTY GEAR X2

TÍPUS VEREKEDŐS KIADÓ SAMMY FEJLESZTŐ

MEGJELENÉS

NTSC

Már két éve annak, hogy a Guilty Gear X napvilágot látott. Először csak a Dreamcast-tulajdonosok zenghettek ódákat a játékról, melyet többek között a nagyszerű 2D-s háttér-, és karakterábrázolásnak köszönhetett, de a nagy sikerre való tekintettel hamarosan átkonvertálták PS2-re is. Nemsokára jött a csak japán játékosokat boldogító Guilty Gear X-Plus, most pedig az „igazi” második epizód, ami számos újdonsággal szolgál. Elődeizhez hűen még mindig egy kétdimenziós vererekedős játékról van szó, ahol különböző fegyverekkel és speciális képességekkel felruházott harcosok küzdenek egymás ellen a végső győzelemért.

Örömmel konstataim, hogy a játékmódok száma alaposan megnőtt. Összesen hatféle módon vágathatunk neki a játéknak. A gyakorlás nagyon hasznos, ha meg akarjuk tanulni a speciális támadásokat, a Survival és a kéjtátekos opció pedig nyilván mindenki számára ismerős fogalmakat takar.

Az elődben ugyebár nem volt – az egyébként a stílusban manapság már szinte alapvetőnek számító – sztori mód, itt viszont már akad és nem is akármilyen egy egészen élvezetes, anime-kepregénybe illő történetekbe invitálnak minket. Az elvesztett meneteket bármikor újraindíthatjuk, de az utolsó pályafőellenesegenél mindenképpen már az első nekifutásra nyernünk kell, különben kezdetjük előlről az egész hőbelevancot. (Talán éppen ezért lett egy kicsit rövidebb a szokásosnál, hiszen pár ellenfél legyőzése után már ott is vagyunk a főgonosznál). Akár nyerünk, akár veszítünk, a Gallery-módban megtekinthető lesz a végső csata egy-egy lencsevégre kapott jelenete. Ezt elérni azonban egyáltalán nem könnyű feladat, lévén már kezdő szinten játszva is igencsak kemények a csaták (ezek után képzeljétek el a very hard fokozatot!).

A másik újdonság, a Mission sem egy leányalom. Itt összesen 50 küldetés vár ránk, és karaktert sem választhatunk, mivel előre meg van határozva, hogy kinek és kivel kell

megmerköznie. Szerencsére a feladatokat nem kötelező sorban teljesítenünk, bármikor választhatjuk bármelyik küldetést. A gondot az okozhatja, hogy az első egyenéhány még csak-csak istenes, de a tizediktől kezdve ultrabrutálhard fokozatba kapcsol a gép, és ilyenkor a kontroller is komoly veszélybe kerül. Nagyon jó ötlet, hogy nem mindig az ellenfél legyőzése a cél, néha olyan feladatok is meg kell oldani, mint kivedekezni az adott időt, vagy egy adott útéssel megsebezni az ellenfelet (hasonlót láthattunk már a Soul Caliburban is).

Még mindig beszéljünk egy kicsit az újításokról. A 14 visszatérő karakter melle kaptunk négy új arcot is, mégpedig Brigitte-t, I-Not, Slayert és az ausztrál zombi Zappat (utóbbi nagyon mókás gyerek, ajánlom mindenkinek!). A bevethető fegyverarszenal szintén igen sokoldalú, harcolhatunk csakánnyal, dupla pengeű karddal, sőt még vas-macskaival is. Ezenkívül néhány új helyszínnel is megajándékoztak minket, melyek – a

hagyományokhoz híven – a két dimenzióhoz kepest is elég kellemesen vannak kidolgozva. Elénk, telített színek jellemzik a programot minden egyes pályáját.

A számos jó vonás ellenére a Guilty Gear X2-ben azért akadnak apróbb hibák is. Ilyen többek között a nehézségi szint elulzása. Ehhez kapcsolódik az is, hogy a speci kombókat elég nehéz ellőni, ellenben a gépi ellenféllel, aki persze folyamatosan ostoroz minket a különleges támadásaival. Halkan megjegyezném, hogy a háttérgrafika sem mutat hatalmas előrelépést az elődhöz kepest, ugyanakkor az is igaz, hogy talán ezen a téren már nincs hova továbbfejleszteni a 2D-s megjelenítés korlátai miatt. Harcosaink azonban most is nagyon frankón néznek ki, és talán még részletesebbek, mint azelőtt. A menet közben hallható hangok színvonala is nagy magá után kívánnivalót. Mindezek ellenére véleményem szerint eddig ez a legjobb és leglátványosabb 2D-s bunyós játék, legalábbis PS2-re biztosan. Aki szereti ezt a stílust, ne hagyja ki!

Z.G.

corgan@freemail.hu

MELLETE

- Nagyszerű karakterábrázolás
- Rengeteg speciális támadástípus
- Sok játékmód és küldetés

ELLENE

- Kicsit „érdekes” a mesterséges intelligencia
- Még mindig irdatlan nehéz
- Mindössze négy új harcost kaptunk

PEREPUTTY

- Guilty Gear X2
Sammy
- Guilty Gear X
Sammy
- Marvel Vs. Capcom 2
Capcom

2 játékos

NTSC

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	83
HANG	71
SZAVATOSSÁG	78

ÍTÉLET

80

WWW.GUILTYGEARX.COM



➤ Castleween, erős szél. A kalapom még mindig tart!



➤ A tavalyi korcsolyaverseny egyik vesztese



➤ A kalapomból veszem ki magam, teccikéteni?

■ Alacsony vérnyomásra ajánlott

CASTLEWEEN

TÍPUS PLATFORM KIADÓ FEJLESZTŐ WANADOO MEGJELENÉS 2002. 10. 10. PAL

Manapság már nem sok olyan gyermeket találni – akár kis hazánkban is –, aki ne tudná, mit jelent a Halloween. Az angolszász eredetű ünnep évről-évre egyre nagyobb népszerűségnek örvend, és talán egyszer még megerjük, hogy mi is cukrot osztogatunk a becsóngető apróságoknak (hallelujá!). Számukra ugyanis nem másról szól, minthogy rémisztőbbnél-rémisztőbb jelmezekbe bújnak, majd kis csoportokba verődve, házról-házra járnak édességet kunyerálni. A Castleween című játékban egy ilyen halloween éji kirándulásnak válhatunk részesévé, csak pechünkre

éppen egy olyanba csöppenünk, amely kisebbfajta rémálomba torkollik. Halloween éjszakáján tehát egy csapat gyerek indul szokásos eddességgyűjtő körútjára, és úgy döntenek, hogy az útjukba akadó öreg, elhagyott házban fognak majszolni. Való után kutakodni. Kettlen lemaradnak a többiek, míg azok rohanást sietnek a romos épületbe – mire viszont a két elcsellengett poronty utoléri társait, addigra azok teste köve dermedve hever a ház padlóján, lelkeiket pedig elrabolta Bogeyman – alias Mr. Tökfej (aki persze nem más, mint a játék főellensége). A mi feladatunk lesz a halál világában szetszóródott, kóborló lelkeket megtalálni, meghozni a két elcsatangolt lurkót irányítva.

Ebből már ki is derült, hogy a játékban két karakter közül választhatunk – de egyáltalán nem a szokásos módon! Egyszerre ugyanis csak az egyikőjüket irányíthatjuk és a játék menete közben kell folyamatosan váltogatnunk köztük, attól függően, hogy éppen melyikjük képessége jön kapóra. Egyikük Alicia, a boszorkánynak öltözött kis leányzó, másikuk pedig Greg, az ördögfiókka bőrébe bújó kis legény.

Alicia-val a boszorkányok ellen vagyunk valamelyest biztosítva (később vesznek észre, így van időnk lezuzni őket). Támadóeszközünk a kalapunk, amely úgy működik, mint egy bumeráng, azaz ezt elhajítva apríthatjuk az ellenfeleket. Idővel szeri tehetünk kisebb „varázslatokra” is (ez mindkét karakterre igaz), a kislánnyal például be tudjuk magunkat varázsolni a kalapunk alá, így akár a romok közti kis resekben is keresztül tudunk jutni. Erőségei a jeges varázslatok: a vizet, a lávát, és az ellensegeket egyaránt

kepes megfagyasztani, a jégen pedig gond nélkül csúszkálhatunk vele – viszont a tűztől óvakodnunk kell. Ha Greget választjuk, az ördögfiókák bánnak velünk előzőkenyebben, és az ő fegyvere természetesen a háromágú villa. Geggel egyszerűen átsétálhatunk a tűzön, a későbbiekben pedig nyer egy olyan képességet, amellyel hatalmas ugrást hajthatunk végre. Neki viszont ellensége a jég, a korcsolyapályára tévedve egy másodpercen belül jégkockába zárodunk és meghalunk. További kísérőket is kapunk az utra a kis, fejünk felett repkedő tündérek formájában, akiknek hasznát akkor vesszük, amikor sötét pályákon lámpaként világítanak nekünk. A karakterek helyenként megváltoztathatják a pályák és platformok tulajdonságait (pl. Alicia jeget csinál a mindkettőjükre halálos folyóból), amit a levegőben lebegő tökfekjével lehet elérni. Ha kék írás kering körülöttük, akkor Alicia, ha piros, akkor Greg tudja őket aktiválni. A pályákon sárga és lilá, nyolcszögletű dragaköveket gyűjthetünk, az előbbi egy, az utóbbi tíz egységet ér. Ezek képezik az alapját a pontszámunknak, melyből egy bizonyos mennyiség után a karakterek közti váltások, illetve az életék száma nő. (Utóbbi a kék körben lebegő szívecskéssel is gyarapíthatjuk.)

Ellenfeleink létrehozásánál az alkotók nem nagyon szabtak határt képzeletünknek. Boszorkányok és ördögfiókák mellett találkozzunk csontvázharcosokkal, szellemekkel, vámpirokkal, gonosz fákkal és még jó néhány rémséggel. A pályák igen hosszúak, neheze és változatosra sikerültek, utunk szakadékokon át, leomló oszlopok közt, leszakadó hidakon, jégen-tűzön át, tutajon.

néhol pókhálón vezet. Igaz, egy idő után újra találkozhatunk a már korábban teljesített pályákkal – a Bogeyman első legyőzése után például még egyszer végig kell mennünk a játékon, hogy végül összes társunk csellengő lelkét kiszabadíthassuk.

A játék nagy hátránya, hogy a pályákon elég kevés checkpointot találunk, annak ellenére, hogy milyen hosszúak és nehezek. A kamerakezelés pedig botrányosra sikerült. Rögzített kameranézetből követhetjük nyomom a játékok, vagyis mi nem tudjuk magunk után igazítani a kamerát. Ennek köszönhetően bizonyos helyeken – pl. szakadékoknál – nagyon nehéz a távolságokat megítélni, és jópárszor azért kell újra kezdenünk a játékot, mert sokadszorra sem sikerül a megfelelő helyről dobbanatunk. Néha pedig olyan rossz szögből mutatja a képet a képzeletbeli operatőr, hogy egyszerűen nem látjuk, mi van azon a szakaszon, amerre mennünk kellene. Azt sem mondhatjuk, hogy a szép grafika menti meg a játékot, ugyanis az – a fények ábrázolásán kívül – minden aspektusában az átlagos szinten mozog. A zene monotonitása pedig már a harmadik pályán kikészíti az embert (mindig ugyanazt az egyszerű dallamsort hallhatjuk). A nehézségi fok miatt sokkal inkább felnőtteknek, mint gyerekeknek készült játék, ami elég hamar feladja a leckét az idegeinknek. Nem árt néha felállni a gép mellől (már ha a játék külsőné miatt nem allunk fel tíz perc múlva örökre...) – és ha egyszer sikerül végigjátszani, nem hiszem, hogy többet levonnánk a polcra!

Anit@
anita@ipma.hu



MELETTÉ

- Ötletes a két szereplő közti váltogatás
- Egyszerű irányítás

ELLENÉ

- A kamerakezelés kritikán aluli
- A zene roppant idegesítő és gyenge
- Kevés checkpoint

PEREPUTTY

- Crash Bandicoot
Universal Interactive
- Donald Duck Quack Attack
Ubi Soft
- Castleween
Wanadoo

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	58
HANG	38
SAVATOSSÁG	55

ÍTÉLET

54

játékos PAL WWW.WANADOO-EDITION.COM

LÁTOGATÁS KORMÁNYKÖRÖKBEN

Akár csak a politikában, az átlagos közéleti-háztartásban is gyakori esemény a kormányváltás és a kormányváltás. Előbbi ugyebár akkortájt szükséges, amikor az ember kezelt vált – az utóbbi meg akkor következik be, amikor az új szerzeményt kipróbálják azok a haverok, akik a beruházást anyagi eszközökkel nem támogatják... Február elején körbecsapáztunk a magyar forgalmazók környékén, és azt állítottuk, hogy mi vagyunk a nagyon fontos média bácsik, akik tájékoztatni akarják a tömegeket arról, hogy mi a helyzet a kormányironton – így tenet adjanak nekünk mindent, amijük csak van. Az emberi hiszékenységre jellemző, hogy ezt néhány helyen el is hitték (sőt még azt is, hogy többé-kevésbé visszavisszük a cuccot!), így a jobesobb daraboknál szerzett tapasztalatokról rittyentettünk is pár sort. Ha valakit esetleg érdekel: akkor a teszthez PS2-n GT3-at, NFS-t, Auto Modellistát és a Sony 2002-jét használtuk: RC-n NFS-t, Xboxon pedig Racing Evolutiont (Ha nem, akkor is.)

Akár csak a politikában, az átlagos közéleti-háztartásban is gyakori esemény a kormányváltás és a kormányváltás. Előbbi ugyebár akkortájt szükséges, amikor az ember kezelt vált – az utóbbi meg akkor következik be, amikor az új szerzeményt kipróbálják azok a haverok, akik a beruházást anyagi eszközökkel nem támogatják... Február elején körbecsapáztunk a magyar forgalmazók környékén, és azt állítottuk, hogy mi vagyunk a nagyon fontos média bácsik, akik tájékoztatni akarják a tömegeket arról, hogy mi a helyzet a kormányironton – így tenet adjanak nekünk mindent, amijük csak van. Az emberi hiszékenységre jellemző, hogy ezt néhány helyen el is hitték (sőt még azt is, hogy többé-kevésbé visszavisszük a cuccot!), így a jobesobb daraboknál szerzett tapasztalatokról rittyentettünk is pár sort. Ha valakit esetleg érdekel: akkor a teszthez PS2-n GT3-at, NFS-t, Auto Modellistát és a Sony 2002-jét használtuk: RC-n NFS-t, Xboxon pedig Racing Evolutiont (Ha nem, akkor is.)

Logitech Driving Force – PS2

Gyártó: Logitech

Bruttó fogyasztói ár: Kb. 30.000 Ft

Teszt példány: Media Markt (Árkád Üzletház)

A tesztelt PS2-kompatibilis kormányok közül kétségtelenül a legkomolyabb és a legprofesszionálisabb darab. Ezen nem is lehet csodalkozni: a Gran Turismo 3 megjelenésekor a Logitech volt a hivatalos GT3-kormány szállítója, ez pedig annak egy továbbfejlesztett változata. Annál inkább meglepődünk, amikor a dobozon büszkén virító magyar zászló alatt a következő kétségbevonhatatlan megállapítás figyelmeztetett arra, hogy: Na volent plati dvoiletá záraká! Ez egy kicsit szíven ütött bennünket, és a sokból csak az rángatott vissza valamennyire a való világba, hogy tizenhat nyelven beszél a doboz és a kézikönyv, melyből legalább megtudhattuk, hogy a force-feedback magyarul „műterheléses technológiát” jelent!! Alapból jár hozzá a pedál és egy kiegészítő, melynek segítségével – asztal hiányában – ölebe kaphatjuk, de ha erre nem szorulunk rá, örömmel konstatálhatjuk, hogy két erős műanyag bilincse biztonságosan szorítja az asztallaphoz. A külalak roppant barátságos, a cucc nagyon masszív, a fekete-sötétke színösszeállítás nagyon csini, és persze passzol a PS2 alapszíneizhez (már ha nem világosbarna a gépünk, de erős a gyanunk, hogy ez nem túl gyakori). Az eredeti GT-kormányhoz képest újdonság, hogy helyet kapott rajta a D-pad, viszont az L3 és az R3 gomboknak még mindig nincs megfelelőjük. Kellemes tapintású gumiborítás fedi a „fogaszónában”, a D-pad és a négy alapgomb a kormány ívén, két kezünk hüvelykujjainál helyezkedik el (vagyis pontosan ott, ahol célszerű). Akár csak

a Saitek-kormányánál, a kormányoszlopon itt is megtalálható a két nagyméretű hátsó kar. Ha a pedálok csatlakoztatva vannak, akkor az R1-L1 funkcióját látják el, ha nincsenek, akkor pedig átveszik a pedálok szerepét – nagyon barátságos megoldás!). A pedálok elhelyezése ideális, az ellentartásuk megfelelő, és külön figyelték arra is, hogy az erősen lenyomott pedál ne karcolja meg a műanyagot – tettek az ütközési pontra egy kis védőgumit. Abból, hogy az USB-porton keresztül csatlakozik a géphez (ergo még a kontrollert sem kell ki-be rángatnunk), már sejthető, hogy egy, a force-feedbacket komolyan kihasználó szerkezettel állunk szemben. Ez így is van, az ezt a technikát felvonultató játékokat egészen új élmény lesz így vezetni: a kormány ellenállása érzékelteti a sebességet, ütközéseknél félreránt, a különböző útfelületeken eltérő tartása van és különböző erővel ráz. Persze az ilyenféle működést kiszolgáló motor üzemeléséhez szükség van egy külön tápegységre is, a bal oldali LED jelzi, hogy feszültség alatt van a szerkezet, a jobb oldali pedig, hogy a játék használja-e a kormányt. A GT3 alapból bekalibrálja, és az általunk kipróbált összes autós játéknál megbízhatóan működött – tulajdonképpen szabványnak is tekinthető, az újonnan megjelenő játékok

mindegyike biztosan támogatja. Noha az ára természetesen messze a legborsosabb, de itt is igaz a mondás, hogy a minőségért meg kell fizetni – a pénzünkért pedig jelen esetben a piacon lévő legjobb PS2-es kormányt kapjuk. Vagy egyszerűbben: „a” kormányt.



Saitek RX-500 – PS2

Gyártó: Saitek

Bruttó fogyasztói ár: Kb. 14.000 Ft

Teszt példány: Media Markt (Árkád Üzletház)

A Saitek-kormány egy átlagos méretű, egész pofás darab. Kékes-fekete színben pompázik, közepén egy szép, dudára hasonlító domború gombbal, amely tulajdonképpen a d-pad funkcióját látja el. Pedállal együtt csomagolják – ez már csak azért is roppant fontos, mert anélkül nem is működik. A két pedál alapból az X és a négyzet gombokra van beprogramozva, és roppant sajnálatos módon ezt nem is tudjuk megváltoztatni. Ebből adódóan a menükben egyes funkciókat csak a pedálok használatával lehet elérni. Nem feltétlenül szükséges hozzá az asztal, használhatjuk az önkénybe téve is (ennek kényelmére külön szolgál egy külön alkatrész), de ez a kiképzés formája miatt nem valami kényelmes. Egy nagyméretű, műanyag bilincsel rögzíthetjük az asztallaphoz. A kormány masszív designja és színei is egy kicsit emlékeztetnek a Driving Force-ra, viszont attól eltérően teljesen műanyagból készült, és a kormánykeréken egy négyzetcentiméter gumifelület sincsen – így hosszabb játékidő elteltével (vagy ha közben beakadtunk magunkat napotajjal) már könnyen csúszkálhat rajta a kezünk. A gombok elhelyezése elég jó, és hátul közepén két nagyméretű kar is található, amelyek a sebességfokozatok váltására szolgálnak.

Külön energiatahrást nem igényel, mindössze a PS2 kontroller-portjához kell csatlakoztatnunk, valamint a kormány szerkezetet összekapcsolni a pedálokkal. Ennél találhatjuk a legtöbb üzemmódot, összesen öt van: digitális, Negcon (ez egy Namco-szabvány) és Dual Shock, utóbbi kettőből van Extended-mód is (ez variálja át a pedálok jelentését). A pedálokat akár használhatjuk úgy is, mintha a jobb analóg kar fel-le irányainak megfelelőek lennének. Némiképp probléma, hogy az üzemmódokat jelző LED mindössze háromféle módon képes jelezni az állapotát: világít/kialszik/villog és emiatt nem jelzi egyértelműen, hogy normál avagy Extended-módban vagyunk-e – ez csak vezetés közben derül ki. Ez nem egy igazi force-feedbackes kormány, csak szimplán rezeg, és sajnos a motorja sem túl erős.



Zero Dead Band Turbo Racer - PS2

Gyártó: Max Play

Bruttó fogyasztói ár: Kb. 6.000 Ft

Teszt példány: Automex Kft.

A Turbo Racer a legpuduribb kormány az összes közül. Schuerue kollega hozta be a szobába (róla annyit érdemes tudni, hogy nyaranként az árnyékában szokott hűsölni a szerkesztőség) és kb. úgy nézett ki a tenyerében, mint egy karikagyűrű. Kékeslilas színű (ezen az alapon GameCube-kompatibilis!), nem is teljesen kör alakot formáz, inkább egy repülőgép-kormányra hasonlít. Helyt kapott rajta a dualshock kontrollereinek összes gombja és egy D-pad is. Kétoldalt gumibevonattú, ez igen hasznos, ha netán izzadna rajta a kezünk. Két flipperkar is található a felső részén, ezek az X és a négyzet (vagyis általában a gáz és a fék) funkcióját hivatottak betölteni. Messziről látszik rajta, hogy fiatalabb gyerekeknek készült (vagy legalábbis lányoknak), mivel mérete miatt messziről egyáltalán semmi nem látszik rajta. Mindenesetre ebből következően egyikünk tenyerébe sem simul igazán. Egy felnőtt ember keze hamar elfárad a használatban és az irányításhoz felveendő kényszerű testtartás is elég kényelmetlen. (Tedd össze a két könyököd, közben pedig próbáld meg

a kézfejeidet minél messzebb eltávolítani egymástól – na, ez az alaphelyzet.) Ugyanakkor a gyerekeknek is meggyűlhet a baja vele, mert furcsa módon a gombokat bizony kajakra kellett ám nyomni a kívánt hatás elérése végett. (Te gyűk hozzá, hogy a kutyú vadiúj, tehát az is elképzelhető, hogy be kell őket egy kicsit jártni, és akkor normális szintre kopnak.) Pedál nincs hozzá, az asztalra az alján található négy (elég gyenge) tapadókorronggal rögzül (már ha lakkozott a felület). Képes a rezgésre, de a motorja elég gyenge – szinte csak az Auto Modellistanál éreztük (amelynél aztán igencsak illene rángatnia). Nevét valóban nem hazudtolja meg, holtjátéka egyáltalán nincs. Tulajdonképpen nem tud sokkal többet egy hagyományos kontrollernél. Igaz, az ára is jóval kevesebb, mint egy eredeti PS2-gamepadé... Negcon, Dualshock és digitális üzemmódban egyaránt használható.



ForceRacer - PS2

Gyártó: X-Technologies

Bruttó fogyasztói ár: Kb. 6.000 Ft

Teszt példány: Automex Kft.

Már masszív, robusztus méretével és színompás megjelenésével is szülőhazájára, Kínára emlékeztet. Az X-Technologies (ez a nevük, „h” nélkül) a ForceRacerrel megmutatta, hogyan kell időtálló kormányt készíteni, amely egyben azonnal szabad asszociációt is kint a Kínai Nagy Falra. Fekete műanyag alapon spenótzöld gombok, kétoldalt piros gumirózsával a kéznek, mindehhez az összképhez pedig egy alpból halványsárga gomb és egy tojásfehér kijelző adja a kontrasztot. Extra: a halványsárga gomb a módokhoz mérten váltogatja a színt. Digitális módban zöld, analóg esetén piros, rotációs módban pedig pajkos narancsszínűen villan a szemünkbe (sajnos utóbbi esetben a fényen kívül más életjelet nem volt hajlandó adni, akárhogy is próbalkoztunk). A tojásfehér (vibration) kijelzőt majdnem betörtük a folyamatos nyomkodással, míg rá nem jöttünk, pusztán arra való, hogy pirosan villog, ha a kormány – úgy mond – vibrál. A kormány dolesszöge nagyjából négy-öt fokozatban variálható, így a teljes skálát lefedő a villamos- és a hajókormány állása között. Ennek beállításához két, méretes rögzítőcsavart kell elforgatni,

habár nem árt, ha előtte fél évet lejár gyúrni az ember. A kormányt a pedálokkal összekötő zsinór aljzata a fő szerkezet mértani közepén található, méghozzá legelől – így ügyesen kell a lábunkkal szteppelni, ha nem akarjuk kirántani a madzagot. Őlbe vehető cucc nincs, bár nem hiszük, hogy a gyártóján kívül bárki is szívesen babusgatná ezt a méretes és súlyos szerkezetet. Az asztalra viszont könnyen felhelyezhető, igaz, helyet igényel, széltében és hosszában egyaránt. Nem bilincsekkel, hanem tapadókorongokkal és persze önnön súlya által marad fent az asztalon. A pedáljai nagyon tetszetek, mind méretüket, mind ellenállásukat, mind elhelyezését tekintve. A gombok szerencsére nagyon jól vannak elhelyezve, és a kormány a rezgéseket is korrekt módon adja vissza. A legnagyobb gond az vele, hogy úgy kábé tízfoknyi holtjátéka van, ami digitális módban teljesen normális dolog, viszont analóg módban már egyáltalán nem kívánatos. Egy ideig tehát nem kanyarodik semerre, utána viszont nagyon berántja a verdát – így meglehetősen egyedi vezetési stílus passzol hozzá. Mellesleg PC-hez is csatlakoztatható.



PS Compressor - PS2

Gyártó: Technology Innovation

Bruttó fogyasztói ár: Kb. 20.000 Ft

Teszt példány: Media Markt (Árkád Üzletház)

Nomen est omen: amikor kicsomagoltuk, olyan számú, alakú és méretű alkatrész került elő a doboz mélyéről, amelyekből egy ezermester biztosan össze tudott volna dobni egy kompresszort is. A szerkezet első pillantásra nagyon dögös, techno, cyber – leginkább a Star Trek-ből ismerős Enterprise-űrhajó vezérlőpultjára hajaz. Ezüst-fekete szín, mind a 360°-ban gumiborításos kormánykerék, LED-ek és gombok ezrei mindenfelé. Nemcsak a pedálból és a kormány részéből áll, hanem egy külön sebválogató-kézfék kombót is (!) adnak hozzá. A kormánykerék tengelyének szöge három fokozatban állítható és rögzíthető. Használhatjuk oly módon, hogy combunk közé fogva le-szorítjuk és a legmeredekebb szögbe állítjuk, de így elég kényelmetlen: a kormány sem esik kézre, és a combunkat is nagyon nyomja alul. (Marha! A ForceRacerre ültél, nem a székre! – a szerk.) Az asztalra rögzítést egyfelől négy tapadókorrong biztosítja, továbbá egy fém rögzítőbilincs, amely szöges ellentétben áll a kormány amúgy műanyag testével. Utóbbival meggyűlt kicsit a bajunk: először is nem tudtuk pontosan bepaszizolni az erre szolgáló lyukba, ugyanis szorult benne az istenadta, másrészt erősebb húzáskor a műanyag kezdett gyanúsán szétválni az illesztéseknél. A kézfék-váltó szintén a bilincssel és a tapadókorrongokkal rögzíthető, működését pedig úgy oldották meg, hogy egy, a kormányon lévő gomb (teach) segítségével lehet beprogramozni, attól függően, hogy melyik gombot használja ezekhez a funkciókhoz az adott játéknál. Amellett, hogy a kormányon lévő gombok (pontosab-

ban: gomberdők) imponálóan festenek, már csak számuk miatt is elég rosszul vannak elhelyezve: egyrészt teljesen véletlenszerűen kevertek össze őket, és akad, amelyik annyira közel van a fogásfelülethez, hogy egy-egy hevesebb mozdulatnál akaratanul is rányomunk. (Így tehát az Auto Modellistanban rendszeresen szemből láttuk magunkat az utolsó helyen.) Hevesebb mozdulat egyebként is bőven akad: a rángatása annyira erős, mintha egy komolyabb földmunkán levő Zetor nyergében ülnénk. A Sony F1 2002-jében még elment a dolog, de az Auto Modellistanál már teljesen úgy viselkedett a kormány, mint Petőfi Tiszája

(„mint örült, ki letépte láncát”). Ez már csak azért is fájó, mert a tapadókorrongok nem túl erősek, igaz, egyúttal azt is megmagyarázza, miért is kell neki egy külön táp a „kompresszióhoz”... A pedálok pont az ellentétjét produkálják annak, amit a kormány lökeshullámai után elvárhatnánk: nagyon (NAGYON!) érzékenyek, szinte semmi ellentartásuk sincs, és túlságosan közel vannak egymáshoz, így könnyen előfordul, hogy észre sem vesszük, de mindkettőt nyomjuk egyszerre. Nem igazi force-feedbackes kormány, csak a dualshock rángatását szimulálja. Viszont Negcon-kompatibilis is.



Force Feedback Wheel – GameCube

Gyártó: Logitech

(ajánlott) Bruttó fogyasztói ár: Kb. 16.700 Ft

Teszt példány: Logitech Magyarország



A GameCube-hoz kapható Logitech-kormány tulajdonképpen úttörőnek számít, ez ugyanis az első licencelt, force-feedback technológián alapuló kormány a Nintendo konzoljához. Gyakorlatilag az előzőekben ismertetett PS2-es változat távoli rokona, de néhány érdekes különbséget meg kell említeni a kettő között. Az első és legfontosabb, hogy ehhez – számunkra igen csak meglepő módon – nem jár alaphoz a pedál! Azt ugyanis külön kell megvenni (ami további 6.200 Ft-ot taksál) – hogy a pedálok mire szolgálnak egymagukban, még találgatni sem tudjuk, mert nem ismerünk GC-re egyetlen biciklis-programot sem. (MÉG nem! – a szerk.) Az egész koncepció egyébként némileg leegyszerűsített a Driving Force-hoz képest. Kizárólag az alap Nintendo-kontroller gombjai kaptak helyet a kormányon, és ez annyira igaz, hogy az L és R flipperkarok a kormányon is ugyanúgy mikrokapcsolások teljes benyomás esetén. A gombok alakja, mérete és elhelyezkedése ugyanolyan, mint a kontrolleren, egyedül a Z gomb került a D-pad fölé, de ez teljességgel érthető is. Nincs

rajta gumiborítás sem, ami a PS2-változathoz képest bosszantó hiányosság. Érdekes módon, ha csak a Force Feedback Wheel van bedugva a gép indításakor, a rendszeremenü nem használja a rajta lévő D-padet, így nem lehet a kis kockát forgatni és a beállításokat elvégezni. Alátámasztási jellemzőit illetően ugyanolyan, mint PS2-es testvére – jár hozzá az ölbe támasztó-szett, és ugyanúgy két erős bilincssel rögzíthető az asztalra. Amúgy klasszikus GC-kiegészítő, mert a kormány közepén lévő Logitech-embléma lecserélhető, a dobozban még kétféle színes lap van az eredeti mellett. A jövőben megjelenő játékok minden valószínűség szerint használják a kormányt, de mivel a GC – egyelőre – nem bővelkedik autóversenyekben, itt érdemes megemlíteni az eddig támogatott játékok listáját (melyen fájó szívvel lehet észrevenni a Burnout hiányát):

- Hot Wheels Velocity X (THQ Inc.)
- Rally Championship (Sci Games/Warhog)
- Need For Speed Hot Pursuit 2 (Electronic Arts)
- Pro Rally 2002 (Ubi Soft Entertainment)

Adrenalin Wheel – Xbox

Gyártó: Saitek

Bruttó fogyasztói ár: Kb. 16.000 Ft

Teszt példány: Media Markt (Árkád Üzletház)

Örömmel üdvözlöttük tesztünk első és egyetlen Xbox-kormányát. Versenyzőnk ezüstszürke-zöldes színekben pompázik és elég sok ismérvében hasonlít a Saitek PS2-es RX500-asára. A kormány fogása kényelmes, köszönhetően az egyszerű, de izléses keréknek és a jó minőségű gumiborításnak. Egyetlen nagyméretű bilincsel lehet az asztal lapjához fogatni, illetve ezt teljesen betekerve alkalmassá válik az ölben való megtámasztásra is. A gombok elhelyezése standard: a D-pad a kormánykerék bal felső, az akciógombok a jobb felső ívén helyezkednek el. A Start és a Back gombok kicsit messze esnek a hüvelykujunktól, de – lévén ritkán használt billentyűk – ez nem hat túl zavaróan. A kormánykerék hátsó részén, a szokásos váltókarok (az A-nak és az X-nek felelnek meg) mellett megtalálható a fehér és a fekete gomb is. Gyakorlatilag tehát ugyanazokkal az ismérvekkel rendelkezik, mint a hagyományos kontroller. Sajnos a szerkezet a további teszt során sem győzött meg minket arról, hogy ő tulajdonképpen egy kormánykerék. Még akkor sem, ha van hozzá pedál (az L és az R flipperkaroknak megfelelő alapbeállítással) – ami jelen esetben igencsak furcsa kialakítású, lévén ugyanúgy felső csuklópánttal van rögzítve, mint a legtöbb széria személyautóban. Üzembe helyezésében nagy segítségünkre volt a rajta lévő logo – isten tudja, enélkül fordítva állítottuk volna fel... A szokatlan forma miatt sajnos nem is áll túl biztos lábakon – ha egy kicsit erősebben taposunk a gázra, az egész pedálszerkezet – támaszték híján – elfordul, ezzel lehetetlenné téve a biztos irányítást.

Gyors pedálváltásoknál lábunk könnyen beakad magába a pedál nyelvbe és ilyenkor felrúgjuk az egész hóbelevancot. Ezeket elkerülendő két dologgal lehet próbálkozni: hátulról megpróbálni megtámasztani valaminek (pl. az asztalnak), vagy fogni egy bödön nyelvet és jó alaposan leragasztani. (A szög nem jó, a teszt példányt is tönkretettük.) A kormányhoz nincs adapter, pusztán a kontroller porton keresztül kiadott gyenge

erősségű jelet használja a rezgés előállítására. Eppen ezért a kb. villanyborotva erősségű rezgésről mindent állíthatunk, csak azt nem, hogy valóság-hű vezetési élményhez juttatja a játékost... A kormány kalibrálásával is akadnak néha gondok – a Racing Evoluzione esetében például minden új versenyt azzal kellett kezdenünk, hogy totál alászedtük jobbra és balra, különben mindig elhúzott a kocsí valamelyik irányba.





GAME BOY KUCKÓ

PHANTASY STAR COLLECTION

■ Öreg RPG nem vén RPG

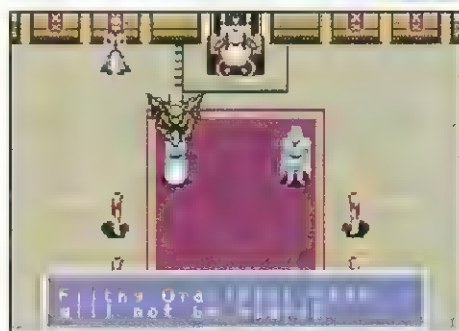
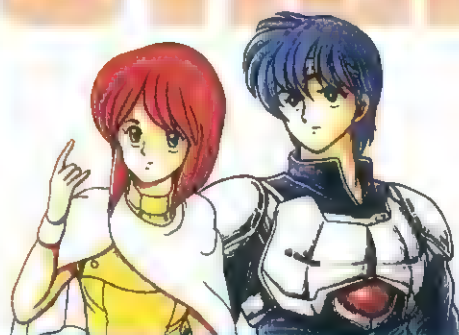
Kiadó: Fejlesztő:

A legtöbben valószínűleg csak a Phantasy Star Online-t ismerik az otthoni konzolok világából, ami nem is csoda, hiszen az azt megelőző rész tíz éve, 1993-ban jelent meg (voltak ugyan mellék-szálok is, de azok nem jelentek meg angolul). Tulajdonképpen ez volt „A” szerepjáték a Sega korai gépein, és a szeria hatalmas rajongótáborot tudhat magáénak. A Sega nemrég úgy döntött, hogy gyűjteményes formában teszik elérhetővé a régi epizódokat, hadd alkosson róla képet mindenki, honnan is indult a sorozat. Az egyik legsikeresebb GBA-s fejlesztőcsapat kapta a megíz-sztelő feladatot, hogy írják át a sorozat három részét a kis gépre. Hogy a fejlesztési idő minél rövidebb legyen, valójában nem is ártítottak a programot, hanem e helyett egy Master System-, illetve egy MegaDrive-emulátort készítettek. Ez persze azzal is jár, hogy a játékok az utolsó pixelig azonosak az eredeti amerikai verziókkal. Tartalmazza azokat minden pozitív és negatív vonása- it – utóbbi a legelvakultabb rajongóknak talán még tetszik is, de szerintem azért csinosíthatnák volna rajtuk egy kicsit. Csak- ugy, mint a Final Fantasyknél, az egyes epizódok itt is igencsak eltérő fejlődési és harcrendszert alkalmaznak; a háttér világ ugyan azonos, de az egyes részek eltérő bolygókon és más-más korokban játszódnak. En eddig csak a harmadik részbe ástam be- le magam igazán, a másik két epizódot éppen csak kipróbáltam fel óra erejéig, ezért elnevezést, ha azokról csak igen vázlatosan tudok beszámolni.

A sorozat első része (Master System, 1988) egy Alis nevű hölgy kalandjairól szól, aki bátyja gyilkosán akar bosszút állni. A harcrendszer (akárcsak a sorozat többi részében, a PSO-t leszámítva) körkörös osztott rendszerű. Három karakterünket rengeteg eltérő fegyverrel és páncéllal ruházzhatjuk fel, és néhány varázslatot is alkalmazhatunk velük. A játék érdekessége, hogy a labirintusok felfedezéséhez belső nézetet használ (ne felejtsük el, évekkel a Wolfenstein előtt járunk!). Persze ezek mezőre vannak osztva, tehát a mozgás nem folyamatos, de ez a meg- oldás (amely annyira PC-s klasszikusban köszönt vissza) mégis nagyon hangulatos. Sajnos a bejárandó barlangokról, épületek- ről semmiféle térképet nem tudunk szerezní, így nem árt, ha jó a memóriánk – azért mankónak még mindig ott lehet egy jó öreg kockás fűzetlap.

A második rész (MegaDrive, 1989) sokak szerint e gyűjtemény legjobbja, nekem a rendelkezésre álló idő alapján eldöntenem ezt még nem sikerült, azt viszont leszögezhetem, hogy elké- pesztő nagyságu utvesztők vannak a programban. Az eredeti MegaDrive-os verzióhoz már gyárilag mellékeltek a térképeket (110 oldalon...), amik viszont a GBA-verzióból sajnos kimarad- tak (mivel ezek a labirintusok tényleg iszonyu összetettek, nel- tel rendelkezőknek jól jöhet egy kis segítség: a www.phantasy-star.net címről letölthetőek a beszkenelt térképek). Ezer évvel az első epizód után járunk, és itt is egy háromfős csapattal kell rendet tennünk néhány bolygon.

A harmadik rész (MegaDrive, 1991) különlegessége az elké- pesztően hosszú kaland – és ez nem túlzás: három generáción keresztül zajlik. Ez azt jelenti, hogy ha sikerült a már önmagában sem rövid történetet végigjátszanunk Rhysszel, akkor két hölgy közül kell feleséget választanunk. Ettől függ, hogy ki lesz a gy-erekünk, azaz, hogy ki lesz a második fejezet főhőse. Ugyanezt ezzel a csemetével is eljátszhatjuk, tehát a történet lezárulását négy karakterrel kísérhetjük végig. A harcokat itt már teljesen automatizálhatjuk (a második részben még csak egy-egy körre lehetett bekapcsolni az „autopilotát”), ami a normál ellenfelek ellen hatékony, viszont főelleneségeknél már halálos lehet. A három epizód nagyon hasonló jellemzőkkel bír: igen fon- tos lesz a tápolás, azaz városok mellett XP-gyűjtés. Mindig tonnányi gyógyítást és mérgeztelenítőt kell magunknál hordani, mert a hatalmas labirintusok mélyén váró veszedelmeket csak így elkerüljük túl. A programok talán legnagyobb hibája, hogy a párbeszédok igen gyengén vannak kidolgozva (vagy nagyon gyenge az angol fordítás). A harmadik részben, ahol házastársat kell választani, egyáltalán nem ismerjük meg a két lehetséges arát, mert sosem beszélnek magukról (gondol- junk csak a FF7 hasonló helyzetére...). Viszont a tápolgatást szeretők ennek ellenére igen sokáig elfoglaltak lesznek a PS Collectionnel, mert a három játék mindegyike legalább 25 órát igényel (nem beszélve a harmadik rész elágazó szálairól). Igaz, a grafika mai szemmel nézve pocskék, és a zenék is recsegnek, de aki szereti a klasszikus RPG-keket, annak ez sem tudja elron- tani a játékelményt!



GRAFIKA	40	89
HANG	60	
SAVATOSSÁG	87	

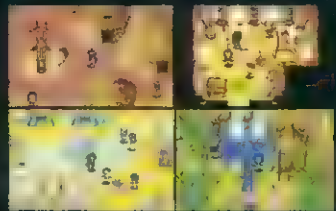
ZSEBHÍREK

■ 2003, a GBA éve?

Bizony, a kérdés helytálló – hiszen a GBA vitathatatlanul a Nintendo egyik legsikeresebb alkotása. A kereslet változatlanul hatalmas a masina iránt, a heti összesítések alapján néha még a PS2 mindent verő eladásait is utol tudja érni. Namá válla, hogy a Nintendo ezért igen optimista a kis masinát illetően, a 2003-as üzleti év előrejelzéseit megnövelték, ebben az évben immár – világszerte – 20 millió eladott géppel számolnak. Ráadásul jön a GBA SP, ami a cég reményei szerint hat hét alatt kétnyíló példányban fog elkelní. Európában március 28-án kerül a boltokba, remélhetőleg ez Magyarországra is vonatkozik. Mivel az újság elején megpróbáltunk jósolgatni egy kicsit a nagyobb konzolok világában, itt is megpróbálkozunk ezzel: megpróbáljuk megtalálni 2003 legnagyobb durranásait (nem sorrendben).

■ Golden Sun 2: Lost Age

A Camelot fantasztikus RPG-jének nemskára érkezik a második része, méghozzá rengeteg újdonsággal. Hőseink ugyanazok lesznek, mint eddig (ezért hasznos, ha magyan a mentett állásunk az első rész végéről), de a kaland közben újabb szereplők csatlakozhatnak, mások meg ideiglenesen elhagyják a csapatot. A varázserő forrásait ezúttal a varázskönyvek lesznek, a dűsinek sem tűnnek el, de most csak az időzésben vesznek részt. Az eddigi négy elemi szféra mellé belép még három (fény, sötétség, pszé), ami összesen 35 lényt jelent. Általában a történet is komolyabb kicsit, mint legutóbb, és a játék is kevésbé lineáris.



■ Castlevania: Aria of Sorrow

A Konami sok színvonalas sorozata közül a Castlevania talán az egyetlen, amelyik az utóbbi években csak GBA-n elérhető. Az új rész az első lesz, amely a jövőben játszódik, bár ennek – pár robot-ellenfélét eltekintve – nincs sok látható hatása a játékra. Ezúttal egy Soma Cruz nevű srácot kell Drakula ellen vezetni, ráadásul új módszereket használva. Az ostar a múlté, és a szokásos alfégyvereknek is búcsút kell intenünk. Ezúttal az ellenfelek lelkét szívogathatjuk ki, amelyek mindegyike valami bónuszt jelent – új varázslatot, permanens tulajdonságnövekedést vagy éppen pár másodpercnél sérthetlenséget.



■ The Legend of Zelda: Link to the Past

Remélhetőleg következő számunkban már tesztelhetjük a SNES legjobb Zeldáját, ahol az lesz a célunk, hogy (tadaaaa!) megment-sük Zelda hercegnőt. Hatalmas kastélyok várnak felfedezésre, trükkös feladányokat kell megoldanunk, és persze rengeteg titkos tárgyat fel lehetünk föl. És bár már önmagában ez a játék is feliratkozna erre a listára, a Four Swords opcióval akár négyen is nekivágha-

SUPERMONKEYBALL JR.

■ Annyira nem szuper, de Monkey Ball

Kiadó: Sega Fejlesztő: Neale



Őszintén szólva sosem értettem, hogy miképpen oda egyesek előbb a játéktérmetekben, majd GC-n megjelent Super Monkey Ball-játékokért. Biztos bennem van a hiba, mert a színtérmet csak átlagos ügyességi játék mindenhol 90% körüli értékeléseket kapott, és az egész világot beleszámítva túlélték a másfél milliós példányszámot. Most megérkezett a GBA-verzió, ami szintén elég jó kritikákat kapott – és nekem ez sem jött be különösebben. Ezt csak azért émelem ki külön, hogy akinek esetleg szíve csücske a GC-verzió, az tudja, hogy érdemes lehet próbát tennie ezzel a játékkal is.

Aki esetleg nem ismerte, a Super Monkey Ball egy különös ügyességi játék. Egy golyót kell irányítanunk (binnen egy majommal, innen a cím a 69 különböző 3D-s pályán. Lehetőleg úgy, hogy közben minél több banánt szedjünk fel, mert ezek növelik a pontszámunkat. Nem közvetlenül a majomgömböt irányíthatjuk, hanem magát a pályát dönthetjük meg a D-pad segítségével, így kell egyensúlyozgatnunk. Legfőbb ellenfelünk nem az idő lesz (bár minden pályára limitált időnk van, de én még említek sosem szívám meg), hanem a pályadesign. Kezdeti fokozaton sok gondunk nem lesz, mert a pályák viszonylag egyszerűek, könnyű eljutni a célt jelző kapuig és átszakítani a szalagot. Később azonban már egyre durvább pályák jönnek, és bizony nagyon kell koncentrálnunk, ha nem akarjuk, hogy a meredek lejtők, a vékonyka pällók, az ide-oda kunkorodó pályák vagy a nagyokat lökő flipperkarok következtében lezuhanjunk. GameCube-on ez sokkal kezelhetőbb volt, köszönhetően az érzékeny analóg karnak. Itt viszont a digitális iránygombokkal kell teregetnünk állatunkat, ami borzasztóan megnehezíti a helyzetet, a később megnyitható, EX nehézségi szinten pedig még ennél esélyünk sem lesz.

Talán a minijátékok alkotják a játék legszórakoztatóbb részét, melyek között megtalálhatjuk a Majomgömböt, a Majomtekét és a Majomharcot. Az első kettő gondolom magától értetődő, az utóbbi pedig egy

birkozas, ie kell lökni a többieket a kör alakú porondról. Ha esetleg két példánnyal rendelkezünk a játékkal, akkor ki próbálhatva van a Majomverseny is, ahol minél rövidebb idő alatt kell végigszágulni a pályákon.

Egyébként technológiai szempontból a játék jelelt érdemel, hiszen nemcsak a menük és a zene, de még az egyes pályák is a GC-s verzió szintje tökéletes másai. Néhány pályát ugyan kicsit átszabtak, a legtrükkösebbeket pedig egyenesen kivágták és újakkal helyettesítették, de a nagy részük érintetlenül van jelen itt is (mármint az első részből). A D-pad alapvető használhatatlanságát tetézi a kamerarendszer, ami jónéhányszor bekavar majd. Szóval engem ez a verzió sem győzött meg, de aki egy igazi ügyességi játékra vágyik, bátran adhat neki egy esélyt.

GRAFIKA	8,5
HANG	8,5
SZAVATOSSÁG	7,5

73

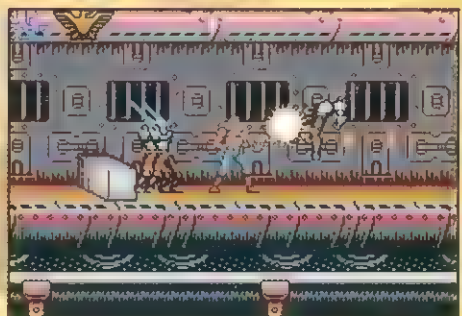
CONTRA
ADVANCE
THE ALIEN WARS

■ Csak erős idegzetűeknek!

Kiadó/Fejlesztő: Konami

A Konami nem csak PS2-n élesztette nemrég újra a régi Contra-licenct, hanem GBA-ra is kiadtak belőle egy verziót. Ez azonban nem egy teljesen új játék, hanem egy furcsa keveréke a SNES-re megjelent Contra III-nak, és a MegaDrive-os Contra: Hard Copsnak. A furcsaság arra vonatkozik, hogy minden indoklás nélkül keverték össze pályákat a két eltérő verzióból, és az olyan dolgokat, melyek extra programozást igényeltek volna, minden további nélkül kivágták a programból.

Egy Billy nevű kommandósnak kell irányítanunk a Foldet megszálló idegenek ellen – szóval a sztorit aztán végképp nem bonyolították agyon a Konaminál... A játék a lehető legtipikusabb iskolapeldája az oldalra scrollozó akciójátékoknak, melyek 10-15 évvel ezelőtt elborítottak minden konzolt, játéktérmet és otthoni számítógépet (talán a PC-t kivéve). Egymagunkban (illetve van kooperatív-mód is, de ehhez persze két kártya kell) kell megállítanunk az egész sereget, ami körülbelül olyan nehézségű feladat, mint amilyennek hangzik. Az idegenek ugyanis irtózatosságnégyben hemzsegnek mind a hat pályán, és általában egyszerre legalább három irányba kellene lőnünk folyamatosan, ha a túlélés minimális reményét tűztük ki célunk. Ha hozzáérünk valami káros dologhoz, mondjuk egy idegenhez, egy lövedékhez, vagy valami forró dologhoz, akkor azonnal kampec – buktunk egy életet. Ugyan a normál ellenfelek irtásáért viszonylag sokszor kaphatunk bónusz életeteket, mégis a lehetetlennel határos dolog végigmenni a pályákon. Főként néhány főellenségénél válik teljesen lehetetlen küldetésé a dolog, mert ezek a hatalmas robotok általában csak egy ponton sebezhetőek, és képesek egy támadással az egész képernyőt szétégetni. Külön vicces a dolog, amikor valamilyen vezetőken kapaszkodunk, mert ilyenkor még az ugrás – amúgy sokszor életmentő – lehetősége sem áll előttünk.



Kis segítség az irtáshoz, hogy a pályá tetején néha elhaladó kis hajók extra fegyvereket szállítanak. A nyomkövetős rakéták, vagy a három irányba golyót eregető puskák kicsit megnövelik esélyeinket. A Contra III-ból ismerős, az egész képernyőt megtisztító Aura Bomb legnagyobb sajnálatunkra hiányzik a GBA-verzióból.

Mindösszesen hat pályá van a játékban, melyek tulajdonképpen csak grafikaijukban és a mindenhol fellelhető két főellenség ellen szükséges taktikában különböznek. A MegaDrive-ról átkonvertált két pályá ráadásul láthatóan rondább, mint a többi – a hátterek homályosak, és sokkal kevesebb színből állnak.

Szinte zérus mennyiségű változatosság, elképesztő nehézség és 18 tagból álló jelszavas rendszer (!) – elég durva kombináció egy játékhoz, nem? Sajnos az új Contra nem lett jó, sokkal inkább idegesítő – ha valami hasonlóra vágyasz, a Turok Evolution tudom ajánlani, az minden tekintetben jobb.

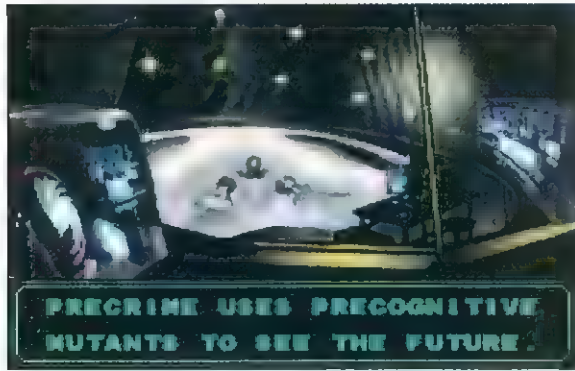
GRAFIKA	6,5
HANG	6,5
SZAVATOSSÁG	6,5

67

MINORITY REPORT

■ A legkisebb kisebbség

Kiadó: Activision Fejlesztő: Torus



Ebben a számunkban már elolvashattad tesztünket a „Különvelemény” nagyobb konzolokra készült verzióiról, melyektől mellesleg nem voltak különösebben elajulva. Így aztán nem is voltak az én varázsolásom a GBA-verzió iránt, melyre nyilván kevesebb figyelem – és sokkal kisebb költségkeret – jutott, mint a PS2-, GameCube- vagy Xbox-változatokra. Mivel az ausztrál Torus teljesen önállóan fejlesztette a GBA-verziót, ezért túl sok ismerős dolgot nem fogunk találni. Persze a háttérvilág ugyanaz, és a megváltozott John Anderton itt is őszes, de a történet másként alakul, a „nagy fordulatra” való felvezetés itt sokkal hosszabb. Ez a verzió nagyon hasonlít az Activision eddigi szuperhős-játékaira, talán csak azt leszámítva, hogy itt megpróbálták kicsit térbeli-választani a helyszíneket. Ez biztosít egy kis mozgásszabadságot, ennek ellenére a tíz pályáról nyugodtan elmondhatjuk, hogy lineárisak. Raadásul kissé unalmasak is, mert sokszor használnak fel ugyanazokat a díszítő elemeket, háttérminiatúrákat, legfeljebb átszinezik őket. Igencsak meglepődtem, hogy a konzolos verziókkal ellentétben itt megpróbáltak hüek maradni a mozi hangulatahoz, ezért véglegesen megolnít itt senkit nem tudunk (oké, a granátokkal esetleg, de ez azért még mindig jobb, mint a tomeggyilkosságba forduló konzolos változatok). Azért nem kell félni, nem maradunk harc nélkül, elvégre a játék során a kezdeti pisztolyunk mellé még ötféle fegyvert szerezhetünk. Ha közel vagyunk egy ellenfélhez, akkor csak suhintunk egyet, de sokkal egyszerűbb, ha távolról iktatjuk ki a ránk törő népeket. Legálabbis ez az elmelet.

A valóságban ugyanis a távolsági harc egyenesen botrányos lett, és teljesen elrontotta ezt a máskülönben jó játékot. Az L és az R gombokkal mozgathatjuk a célkeresztet, ami ide-oda ugrál minden lehetséges támadási pont között. Ebben pedig az ártatlan jövevények is beletartoznak, így aztán neha elkerülhetetlenül eltaláljuk nemelyiket (ami minusz egy életet jelent). Raadásul a célzorendszer semmiféle prioritást nem kezel (mondjuk hogy mindig a legközelebbi, vagy éppen a legerősebb ellenfelet fogja be), hanem általam nem felismert szisztéma szerint változtatja a célpontokat – így aztán lehetetlen hamar kilőni a legerősebb ellenfeleket, ami amúgy nem jönne rosszul. Ez így leválasztva talán nem hangzik akkora bajnak, de öt perc játék már dühöngeni fogunk tőle, a pokos főellenfelel pedig valószínűleg kihajítjuk az ablakon a GBA-t. Pedig ezenfelül nem sok baj van a Minority Reporttal. Nem hiszem el, hogy az említett hiba a készítők, de legalábbis a tesztelők közül senkinek nem tűnt fel, azt pedig még kevesebb, hogy nehéz lett volna leprogramozni – így aztán valószínűleg direkt készítették ilyenre. Nos, nem kellett volna. A grafika ugyan nem egy nagy durranás, de a zenék és a hangok a filmből vannak, és a tíz pály is elég hosszú ahhoz, hogy ne süsse el a szokásos „Jajderovimareazajetek!”-mormogásomat. Így azonban jobban jársz, ha az erre szánt pénzen megveszed DVD-n inkább magát a filmet.

GRAFIKA	71
HANG	85
SAVATOSSÁG	77

53

THE REVENGE OF SHINOBI

■ Ezért még bosszút állunk!

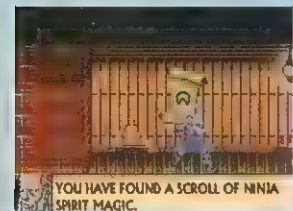
Kiadó: Sega Fejlesztő: 3d6 Games

Az utóbbi néhány hónapban számomra kissé meglepő módon, hihetetlen áradatban özönlenek felénk a tízéves, vagy még régebbi múltira visszatekintő játékhősök. Ez néha igazán jól sült el – lásd a Rygart előző számunkban – de a remake-ek közt bőven akad olyan is, amely felejthetőre sikerült. Sajnos a Revenge of Shinobival végleg bebizonyosodott, hogy esetenként egyenesen borzalmas a végeredmény. Pedig a cím hallatán még nem voltak gondok, hiszen a RoS eredetileg MegaDrive-ra jelent meg és bizony hatalmas siker lett (a Shinobi-széria teljes történetét előző számunkban VZ már fejtegette). Azonban – mint később kiderült – ennek a programnak mindössze a főszereplő személyében van köze az eredetihez. Az azóta – megérdemelten – főbe harapott 3d6 Games sikeresen tönkretette a Sega-rajongók egyik kedvencét. Nem értem, hogy miért van az, hogy egy régi játék felújítását csak úgy tudják elképzelni a fejlesztők, hogy szinte semmin sem változtatnak, hogy miért nem szeretik ellátni őket olyan elemekkel, amik mondjuk az utóbbi öt évben váltak általánosan elterjedté. A Castlevania például minden részében megújul (mégis, a régi részek minden pozitívuma bennük van), és meg is van az eredménye, ezt jól jelzik a hatalmas eladások. A Revenge of Shinobi a kelleténél sokkal jobban hasonlít a régi részekre: batról jobbra kell haladnunk,

még hozzá 25, pocsékul megtervezett, és a mai standardokhoz képest bizony ócskán kinéző pályán. Elágazások nem nagyon vannak, de ha mégis találkozunk egygyel, akkor az egyik út tovább vezet a kijárat felé, a másik pedig általában egy házhoz. Utóbbiak hihetetlenül kopárak, mindössze néhány szétverhető ládat, és pár nehézkesen megmászható lépcsőt tartalmaznak. Logikai feladványok nincsenek, hacsak azt nem számítjuk ide, hogy néha át kell állítanunk egy-egy kapcsolót, hogy felnyíljanak bizonyos kapuk. A tuskéken kívül (amik még a házakban is vannak...) csak az ellenfelek fognak ránk némi veszélyt jelenteni – igaz, nem túl sokat, mert a mesterséges intelligencia igen gyenge. Ha egy agresszív számúrját meglátunk, mindössze annyi a dolgunk, hogy suhogtassunk a kardunkkal – a többit az időtá MI elintézi, szépen beleegyalogol a pengénkbe. Itt-ott találhatunk surikeneket is, de ezekre nincs nagy szükség, leszámítva pár főellenfellel. A házakban találhatunk varázstekercseket, melyekből természetesen különböző mágiákat tanulhatunk. A mentést itt is jelszavassal megoldással készítették el, bár némi könnyebbség (?), hogy a Contrával szemben „csak” 16 jegyűből áll a kódsor. A grafika szörnyű egyszerű és kopár: az ellenfelek jószíval csak a ruházatuk színében különböznek egymástól, tehát ilyen téren is bőven a feledhető kategóriában van a játék.

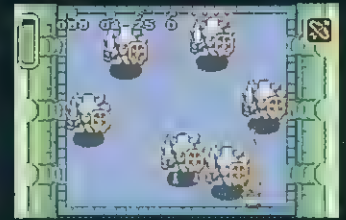
GRAFIKA	55
HANG	80
SAVATOSSÁG	50

41



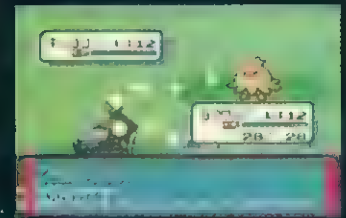
ZSEBHÍREK

tunk egy teljesen új kalandnak. Itt minden szörny, minden fejtörő úgy lett megalkotva, hogy azt csak több játékos, együttműködve tudja labirint.



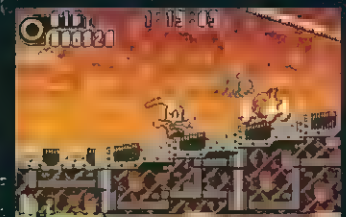
■ Pokémon Ruby & Sapphire

Bár a „pokémánia” mindig is sokkal nagyobb szabású volt, mint amit maga a játék érdemelt volna, azért a Pokémon egy jó kis tápolgatós RPG. Ahogy azt megszokhattuk, a két verzió között pusztán pár pokémonnyi az eltérés, az összesen elkapható 351 állatka nagy része mindkét kártyán rajta van. Óriási, nagy különbségeket nem kell várni a legutóbbi verziók óta, a grafika maradt ugyanolyan, a fejlesztgetés is hasonló rendszerrel működik – az egyetlen nagyobb fejlesztés a négy-résztvevős harcok bevezetése.



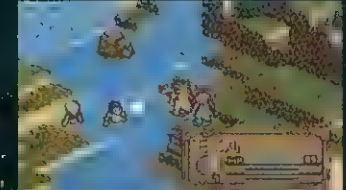
■ Sonic Advance 2

Az első Sonic Advance egy pompás kis játék volt, tulajdonképpen egyetlen – ám igen nagy – hibával. Ez pedig a játék rövidsége volt, pár óra alatt végig lehetett vinni, amit ugyan lehetett tetélni a Chao-tenyésztéssel, de ez nem hozott sokakat lázba. Nos, a SA2 az Igéret szerint ötször olyan hosszú lesz, mint az első rész, ráadásul Chao-opciókból és minijátékokból is még több lesz. Sonic, Tails és Knuckles mellé kapunk egy nyuszilányt, Creamet, akit egy kis Chao is elkísér a kalandok során.



■ Onimusha Tactics

Gondolom a címből mindenkinek teljesen tiszta, hogy milyen játékról is van szó. Igen az Onimusha világában játszódó, körökre osztott stratégiai játékról. A program az Onimusha 2 eseményei alatt, bár azoktól teljesen függetlenül játszódik, a központi karakter egy Onimaru nevű harcos lesz, az Ogre klánból. Amikor a Genma-seregek lerohanják a vidéket, keresztül kell magunkat kaszabolni rajtuk, hogy hazajuthassunk. Egy csatában max. nyolc harcosunkat használhatjuk, akiknek felszerelését az ütközetek között kedvünkre alakíthatjuk.



ZSEBNÍREK

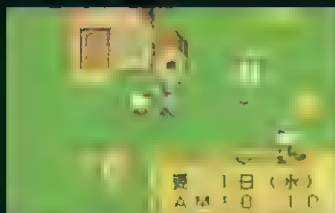
■ Lost Vikings

A Blizzard első játéka nemcsak a maga idejében nyugtázta le a játékosokat, de valószínűleg ez idén ismét megtörténik. Három, eltérő képességekkel rendelkező vikíngert kell irányítanunk a hazafelé vezető úton, különböző világokon keresztül (Egyiptomtól egy nagy gyárig). Erik gyors lesz, Olaf pajzsos rendelkezik, míg Baleog fogja lenyomni az ellenfeleket. A 36 pálya mindegyikén mindhárom karakterünknek együtt kell működnie.



■ Harvest Moon: Friends of Mineral Town

A már jól ismert Harvest Moon-formula ebben a játékban is működik: fiatal, nagyvágó srácként kezdünk egy városban, és innentől kezdve bármit tehetünk, amit ez a környezet nyújtani tud. Növényeket kell termesztanunk, amiből előbb-utóbb összegyűlik a pénz pár állatra. Innentől fogva pedig már csak egy lépés a házasság, amihez közel 20 „célpont” közt válogathatunk. A játék összeköthető lesz a GC-verzióval, így új területek és küldetések nyílnak meg előttünk.



■ Lufia: The Ruins of Lore

RPG-ből sosem jöhet elég, így aztán a Lufia harmadik részét is nagyon várjuk. Három központi karakterünk lesz, akik azt kapják feladatul Rubius hercegnőtől, hogy hiúsítsák meg egy ősi, isteni hatalmú gonosz lény megidézését. A csapatba maximum öt másik figurát vehetünk fel, a csatákban egyszerre négyen vehetnek részt (de a karaktereket lehet cserélni). Elkaphatunk szörnyeket is, akiket aztán fejlesztgetve csapatunk ütőképes tagjaivá kell tennünk.



Tulajdonképpen a végtelenségig lehetne sorolni még az ígért GBA-játékokat, ám kezdünk kifogyni a helyből, ezért csak címszavakban megemlítnék még pár programot. Super Mario Advance 4, Advance Wars 2, Tom Clancy's Splinter Cell, Worms 3 (négy játékos egyszerre kucacozhat), valamint minden, ami SquareSoft (főleg a FFTA és a Secret of Mana).



CRASHBANDICOOT N-TRANCED

■ Crash 2. sebességbe kapcsol

Kiadó: Universal Interactive

Fejlesztő: Vicarious Visions

Körülbelül egy éve jelent meg GBA-ra az első Crash Bandicoot, és a jelek szerint elég sikeresen teljesített, ha a kiadó a folytatás mellett döntött. A feladattal ugyanazt a fejlesztőcsapatot bízták meg – így talán nem meglepő, hogy olyan nagy különbségeket nem fedezhetünk fel a két játék között.

A sztori hozzá a Crashtól megszokott bugyutaságot, ezúttal Uka Uka, a gonosz maszk, illetve Dr. Nefarious Tropy (azaz N-Tropy, entrópia) kevergeti a kását. Elrabolták minden rokonunkat, ráadásul az álnok dokl még egy gonosz Crash-ként is készített. A feladat tehát adott: vissza kell csapni a gonoszoknak, hogy – körülbelül egy újabb évig – ismét béke honoljon a Crash-univerzumban.

A pályák kétharmada a szokásos sémát követi: balról indulunk, és el kell jutnunk a pálya másik szélén levő teleporthoz. Eközben persze rengeteg kell ugrálnunk és jópár ellenfelet el kell tennünk láb alól. A támadás (ahogyan azt bandicootunk korábbi játékaiban is megszokhattuk) a bepörgést jelenti, ami tulajdonképpen majdnem minden ellenfelet képes azonnal elpusztítani, és a legtöbb ládára is hasonló hatással van. Aprópó ládák: ahogy azt a Crash-szériában megszokhattuk, ezek itt is igen fontosak lesznek. A legtöbbben ugyan csak almák vannak (minden századikért jár egy plusz élet), de ezekből juthatunk egy támadástól védő Aku Aku maszkokhoz, bónusz élethez, és a checkpointokat is ezek jelzik. Vannak robbanó dobozok is, a piros, TNT-felirátúak három másodperc késleltetéssel, míg a zöld, NITRO-matricásak azonnal robbannak.

Ahogy haladunk előre a pályákon (egyébként összesen 40 van), bizonyos pontokon úgy kapunk feljavított képességeket. Tulajdonképpen minden akciónak létezik egy feltápolított fajtája – a szokásos bepörgés helyett például Tornado Spint adhatunk elő, a szokásos dupla ugrásból pedig feltápnál rocket jump lesz. Ezek már az alapjátékban is hasznosak, de igazán akkor fogjuk őket értékelni, ha megpróbáljuk leszorítani az időeredményeinket a már teljesített pályákon (ezért különféle bónuszokat kaphatunk, például új karaktereket a kétjátékos móddhoz). A többi pálya igazán sokszínű, és egyben élvezetes: tudunk vizslélni, repülőt vezetni, repülő szőnyegről lövöldözni, és rengeteg időt fogunk eltölteni



az Atmosphere-nek nevezett gömbökben. Ezek a pályákon egy gömbbe zárva kell manővereznünk, természetesen olyan útvonalon, amelyen burjánzanak a zöld ládák. A grafika ugyan nem kiemelkedő, de maga a játék jól sikerült (igaz, közelébe sem ér mondjuk a Yoshi's Islandnak). Azonban ha már megvan az előző GBA-ra megjelent Crash, nem biztos, hogy érdemes lesz beruházni az újra, mert olyan nagy változások nincsenek – inkább csak javítottak a dolgokon.

GRAFIKA	7,5	83
HANG	7,5	
ÁZAVATOSSÁG	8,5	

GODZILLA DOMINATION

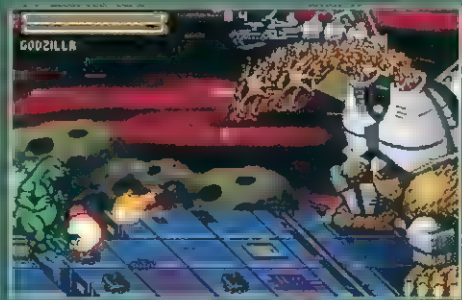
■ Nagy szörny kis képernyőn

Kiadó: Integranes Fejlesztő: Way Forward

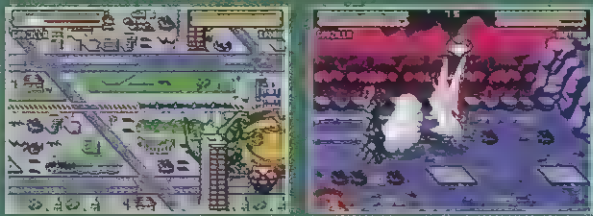
Godzilla és népes kompániája mindenkinek ismerős lehet, hiszen pár éve még a filmvászonon is bebizonyították, hogy a méret a lényeg. Ehhez képest most GBA-n térnek vissza a szörnyek, méghozzá a GameCube-os Godzilla: DMM-mal egyidőben (erre sajnos még nem tudjuk rátenni a mancsunkat, mindenesetre igen hasonló az ebben a számunkban bemutatott War of the Monstershez). Az első csalódás akkor ért, amikor megpillantottam a résztvevőket. Nem a kidoi gozúsok bántó, hanem a számuk – mindössze hatan vannak (plusz még Mecha King Ghidrah, aki a sztori-módban a főellenség). Ennél azért sokkal többet

és az itt szereplő támadások sokszorosával), ami borzasztóan kevésnek tűnik. Egyedül játszva a sztori-mód – már ha azt történetnek nevezzük, hogy jönnek az egyre újabb ellenfelek, és mi szétverjük az arcukat a saját szörnyünkkel – nyolc ütközetet keresztül nyújt elfoglaltságot. Ezen felül van egy custom-mód is, ahol mi állítunk be minden opciót a résztvevőktől kezdve egészen az arénáig – al-

A harcot döntő nézetből követeljük nyomon, amelynek résztvevői egy elég gyengén kidolgozott tájon képeszterek. Sajnos igen kevés támadási formánk van (szóval a harcok mindössze a négy nézetből állnak: támadás, védekezés, és védekezés). Ehhez jön még négy támadás, ha ugrás közben nyomjuk meg a megfelelő gombokat, vagy ha pár másodpercig lenyomva tartjuk őket. Ezen felül kapunk még három eltérő speciális manővert, és slussz. Ez minden egybevetve kilenc támadási forma, ami szerintem má – bármilyen platformról beszélünk – elfogadhatatlánul kevés. A speciális támadások egyébként akkor lesznek elérhetőek, ha romboljuk a pályákat területen található tereptárgyakat. Ez általában annyit tesz, hogy be kell gyalogolnunk a házak közé – mindössze néhány olyan erős épület van, amit többször is meg kell csapnunk a siker érdekében. Néha pusztítás közben ikonokat is felszedhetünk, melyek a szokásosak (pl. gyógyszerek), de egy különösen személt fajtát megfordítja az irányítást



természetesen a Godzilla Domination messzememenő támogatja a többjátékos-módot, akár négyen is nyomulhatunk. Legnagyobb örömrre az akkor is működik, ha csak egy példányunk van a játékból. Persze minden örömben van egy kis öröm, itt például csak a címadót irányíthatjuk, ami kicsit unalmassá teszi a harcot. Ha több példányban van meg a játék, akkor persze ilyen gond nem lesz, ekkor ugyanis bármelyik lény választható. A grafika nem túl ütős, főleg a táj néz ki borzalmasan, ahol a szörnyek harcolnak. Tulajdonképpen még ez sem zavart volna, ha több lény közül választhatok – ráadásul olyan lények közül, akik legalább 20-30 mozdu-tattal rendelkeznek.



GRAFIKA	7,5	69
HANG	7,5	
ÁZAVATOSSÁG	6,5	



HÍREK

TRAILER

VIRTUA FIGHTER 4: EVOLUTION [PS2]
CARCOM GC-JÁTEKOK [GC]
RESIDENT EVIL ONLINE [PS2]
HALO 2 [XBOX]
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN [PS2, XBOX]
SUPER MONKEY BALL 2 [GC]
RAYMAN 3 [PS2, XBOX, GC]
MYSTIC HEROES [PS2, GC]
YEXX [PS2, XBOX, GC]
CRIMSON SEA [XBOX]
KUNG FU CHAOS [XBOX]
RACING EVOLUZIONE [XBOX]

TESZT

PRIMAL [PS2]
PANZER DRAGON ORTA [XBOX]
SLY RACON [PS2]

TIPPEK

DEVIL MAY CRY 2 [PS2]

CHEATEK

PS2 - XBOX - GC

EXTRA

ÚJ GAZDA A RARE-NÉL
GAME BOY EGYVELEG
ÍGY KÉSZÜLT A PRIMAL
VIRTUA FIGHTER REKLÁM



MULTI PLAYY! DVD VIDEO

2003/3. MÁRCIUS

PLAYY! DVD-BORÍTÓ

MULTIPLAY! DVD 2003/3

TISZT PRIMAL

TESZT PANZER DRAGON ORTA

TIPPEK DEVIL MAY CRY 2

TRAILER KILLER 7

EXTRA A RARE XBOXON

RESET

Ennek a számnak vége...

...de hamarosan jön a következő, ami

2003. március 21-én jelenik meg.

Következő számunk tartalmából:



.hack



MALICE



**RACING
EVOLUZIONE**



RESIDENT EVIL 0



**SWORD
OF THE SAMURAI**



VEXX

MULTI PLAY! IMPRESSZUM

Szerkesztőség:

Főszerkesztő: Kiss László
Szerkesztő: Vári Zoltán
Szerkesztő: Bényi László
Szerkesztő: Kozma Zoltán
Grafikai tervezés és tördelés:
Varga Balázs és Müller Mihály
DVD munkatárs: Branyiczky Gábor

A szerkesztőség címe:

1139 Budapest, Hajdú u. 42-44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: multiplay@ipma.hu

Kiadó:

Kiadja a G.F.H Kft.

A kiadásért felel:

a kiadó ügyvezetője

Készült az IPMA-Media Kft. közreműködésével
Ügyvezető igazgató: Ali Mehdi
Lapigazgató: Ifj. Ivanov Péter
Titkárság: Horváth Mónika
Tel./fax: 350-8004

Hirdetésfelvétel:

IPMA-Service Kft.
Üzletkötő: Szakács Gábor
Mobil: (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing:

Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Terjesztés:

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a
Magyar Lapterjesztő Rt.
regionális részvénytársaságai.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:

Fehér Ildikó
Mura Eszter
Kerbolt Pál
telefon: (36-1) 349-4768
terjesztes@ipma.hu

Megjelenik havonta, ára 1494 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben:

IPMA-Service Kft.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:

fél évre: 6275 Ft,
egész évre: 12550 Ft

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél
és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A,
levélcím: HELIR, Budapest 1900),
átutalással a HELIR 11991102-02102799
pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül
Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés
és Elektronikus Posta Igazgatóság
kerületi ügyfélszolgálati irodáin,
vidéken a postahivatalokban.

Montírozás és nyomás:

Veszprémi Nyomda Rt.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása,
sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag
a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szaba-
dalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.



Szerkesztőség:
Tel: 350-82-76
e-mail: pcmagazin@ipma.hu
www.pcmagazin.hu

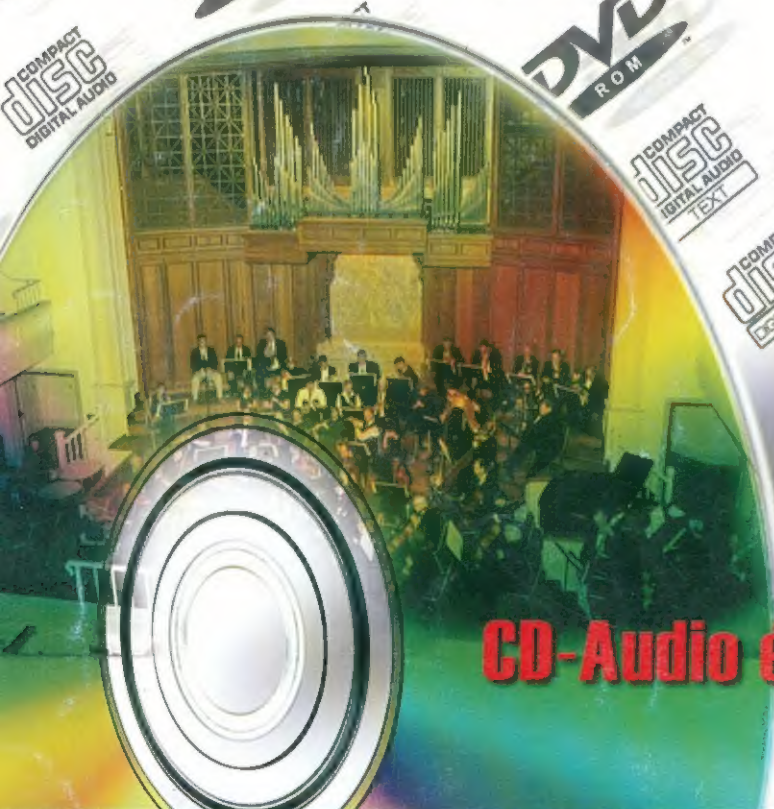
Terjesztés:
Tel: 349-47-68
e-mail: terjesztes@ipma.hu

A chip-től a pc-ig
minden, ami számítástechnika!



...Óvjuk értékeinket...

CD, MC, DVD gyártás
biztos alapokon



CD-Audio és CD-ROM másolásvédelem

VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.



H-8001 Székesfehérvár, Pf.: 175. Tel.: +36-22-533-571, Fax: +36-22-533-077 Email: info@vtcd.hu Internet: www.vtcd.hu